SUOMEN ISKEVIN KONSOLILEHTI!

SUPER POWER

Numero 10 1998 • Hinta 28:-

TOMB RAIDER 3
Laran seikkailut jatkuvat

WIPEOUT 64
Psygnosiksen eka kerta Nintendo 64:n kanssa

SPYRO THE DRAGON
Ninjakielto lienee ohi

F1 World Grand Prix

Final Fantasy Tactics

Azure Dreams

Air Boarder

Tombi

Soccer '98

International Superstar Soccer

Tekken 3
Arvostelu & vinkkiopas

www.egmont-kustannus.fi

PAL.VKO 9845 98010

6 414887 689946

768994-9810

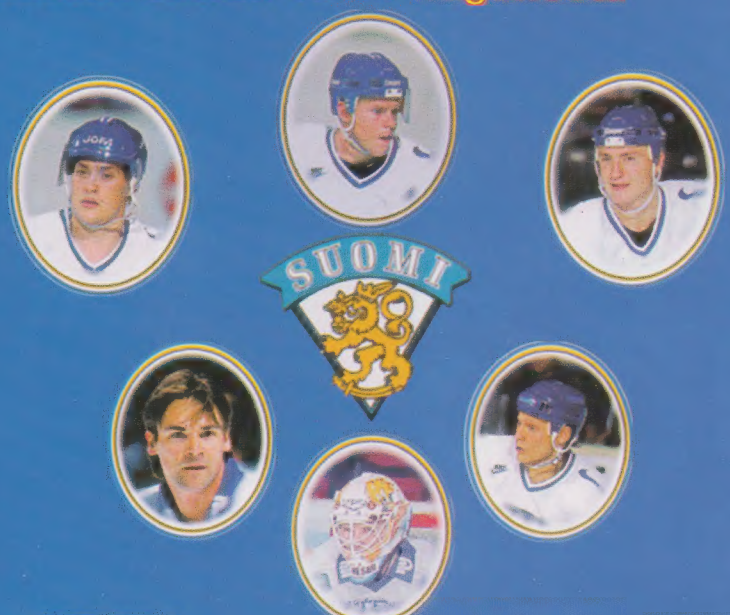
EGMONT KUSTANNUS

Lätkä kauden kovin juttu....

Tatskat voit laittaa
- lätkämatsissa iholle
- vaatteisiin
- kirjan kanteen
- julisteisiin ...

Tatskat ovat myös upea keräilysarja.

Sarja sisältää 36 erilaista tatuointikuvaa SM-liiga joukkueiden logoista ja Suomen Dream Team Naganosta



Tatskat löydät R-KIOSKI:lta ja Lehtipisteistä ympäri maan.

Väistämättömät jatko-osat

Pelien uudet versiot ovat välttämätön paha. Harvalla pelivalmistajalla on aikaa ja tahtoa kehitellä jatkuvasti uudenlaisia pelejä. Kakkos- ja kolmososat ovat kompromisseja, mutta joskus ihan hyviä sellaisia.

Jatko-osissa näkyy yleensä pelivalmistajan kokemus konsolin parissa. Pelin yksityiskohdista tulee usein hioutuneempia jatko-osien myötä. Hyvää peli-ideaa ei myöskään kannata tuhlata vain yhteen tuotteeseen.

Ongelmana ovat tietenkin ne pelivalmistajat, jotka eivät viitsi tehdä mitään uutta jatko-osan sisällöksi. Osa pelivalmistajista haluaa selvitä hommasta mahdollisimman halvalla ja vähällä vaivalla – muuttamalla ratoja ja pysymällä mahdollisimman lähellä alkuperäistä. Kakkososa tuntuu kertaukselta, kolmonen menee jo mauttomuuksiin. Hyvän pelin kakkososalta odotetaan paljon, joten pettymys on suuri mikäli siinä ei täysin onnistu.

Pelivalmistajat olisivat jo monessa tapauksessa valmiita siirtymään eteenpäin, mutta niin kauan kuin oikeuksien omistaja haluaa uusia versioita, niitä myös julkaistaan. *Tomb Raider* on vain yksi esimerkki. Core lupasi, ettei kolmatta osaa tule ennen kuin he keksivät jotain todella uutta. Puoli vuotta tuon lupauksen jälkeen saimme ensimmäiset tiedonmuruset pelistä nimeltä *Tomb Raider 3*. Ilmassa oli selityksen makua, kolmosen jälkeen lupailtiin sitten jo ihan oikeasti uutta ja erilaista.

Toiset jatko-osat taas antavat odottaa itseään oikein kunnolla. Hyvänä puolena niissä on laatu. Esimerkkeinä voimme mainita ainakin pelit *Legend of Zelda – Ocarina of Time*, *Sonic Adventure* sekä *Metal Gear Solid*. Näistä ja monista muista peleistä kerromme lisää ensi numerossa.

Rami Heinisuo

SUPER POWER

JULKAISIJA
Egmont Kustannus Oy Ab
PL 317
33101 TAMPERE
puh. 03-2738111

PÄÄTOIMITTAJA:
Marjaana Tulosmaa

TOIMITUS:
Jukka Torvinen
Rami Heinisuo
Sasu Lintula
Elina Kallio
Samson

MARKKINOINTI:
Jarmo Ojanen

KÄÄNNÖS:
Rami Heinisuo
Esa Toivonen

TOIMITUS ATLANTIC
Tobias Bjarneby
Martin Johansson
Anna Clason
Lena Laurén
Nino Höglund
TinTin
Lovisa Lundström
Micke Weichbrodt
Jonas Svensson
Mikael All

Emme vastaa lukijoiden pyytämättä lähettämästä postista emmekä varsinkaan puhelimessa pelikysymyksiin.

TILAAJAPALVELU
puh. 09-120 673

ILMOITUSMYYNTI
ICEMEDIA
puh. 09-7002 9910
fax 09-7554 438

PAINOPAIKKA
Alprint Rahola, Finland
ISSN 1237-1319

(c) 1998 Atlantic.
All rights reserved.
All trademarks and
copyrights are recognized.

Wipeout 64 ____ 24

Tomb Raider 3 _____ 20

Ennakot _____ 14

Top Gear Overdrive

Lemmings

Body Harvest

Tetris featuring Mickey Mouse

Arvostelut _____ 33

Tekken 3

F1 World Grand Prix

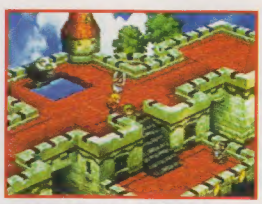
G-Darius

ISS '98

Final Fantasy Tactics

Godzilla _____28

Tekken 3 _____40



Kolikkopelit____59

Sega Rally 2

SUPER POWER 10/98

Hype _____8
Namcolta vahvistus uusille PlayStation-peleille • Tomb Raider saa uudet vaatteet • *G-Police 2* tien päällä • Pokémon USA:n valloitusretkellä • Witchblade on seuraava Lara Croft • *Command & Conquer* valkokankaalla

Ennakot _____14
Tetris featuring Mickey Mouse • *Body Harvest* • *Deep Fear* • *Constructor* • *Lemmings* • *Viva Football* • *Top Gear Overdrive* • *Libero Grande* • *Ehrgeiz*

Tomb Raider 3 _____20
Arvatkaa kuka on palannut.

Wipeout 64 _____24
Psygnosiksen Nintendo 64-debyytti.

Godzilla _____28
Liskojen lisko on keskuudessamme.

1080° Snowboarding _____30
Lumilautailun ehdotonta aatelia.

ARVOSTELUT

NINTENDO 64

Air Boarder 64 _____54
F1 World Grand Prix _____44
International Superstar Soccer '98 _____42
Waialae Country Club _____55

PLAYSTATION

Azure Dreams _____52
Final Fantasy Tactics _____46
G-Darius _____48
S.C.A.R.S. _____50
Tekken 3 _____40
Tombi _____57
WWF Warzone _____55

VAKITUISET

Postia _____6
Ostetaan ja myydään _____7
Uudet julkaisut _____32
Kolikkopelit _____59
Vinkit _____60
Kysymykset ja vastaukset _____64
Seuraavassa numerossa _____66

Postia

Super Powerin lukijakirjeet ihastuttavat ja vihastuttavat. Peleihin liittyviä kirjeitänne odotamme osoitteessa:
Super Power/Lukijakirjeet, Egmont Kustannus Oy Ab, PL 317, 33101 Tampere

Sateinen syksy saapuu syrjäyttämään sateisen suven. Pelit lienevät kelvanneet hyvin näissä säissä lukijoille siinä missä toimituksellekin. Pelaamisen ohessa lukijat ovat kirjoittaneet niin ahkerasti, että materiaalia riittäisi aina ensi kesään asti. Ensimmäinen kirje Patelta herättää varmasti keskustelua pidemmäksikin aikaa, mutta pidemmittä puheitta asiaan...

Hyvä puolueellinen SuPo

No niin, nyt pääsen eroon lehdestänne, koska nyt jumalainen Pelit-lehti tekee oman konsolilehden. Lehdessänne on niin paljon virheitä, että. Kuten puolueellisuus ja hirveä tilan tuhlaaminen; arvostelijoiden esittely, pääkirjoitus yhdellä sivulla, ...

Arvostelunne ovat todella kehnoja. Useinkaan niistä ei jää itse pelistä mitään käsitystä. Ja onko niin hurjaa olla surkea peliarvostelija, että pitää kaikenlaista salailla itsestään?

Lehteänne lukiessa tulee ankea tunnelma, luultavasti taustojen takia. Olette todellakin lasten lehti. Pelit- ja Peliasemalehdissä pääsee joskus kirosana, mutta se onkin selvästi vanhemmillekin kuin 6-vuotiaille. Teillä se on todella taidokasta lällytystä.

Ja kaikki postinne eivät ole todellakaan yhtä hyviä kuin Pelit-lehden. Heillä nyt on muutakin kuin haukkuja ja kysymyksiä. Minusta muuten tuntuukin, että lehtenne lukijat ovat noin 6-vuotiaita.

Lehtenne mukavia puolia on lukea tyhmien lukijoittenne kysymyksiä (toimiiko PS vuonna 2000. T: Uuno).

Huumorinne on ärsyttävää, ei todella ollenkaan yhtä nasevaa kuin Pelit-lehden.

Teidän pitäisi keskittyä enemmän tiettyyn konsoliin, eikä yrittää kaikkia (esim. NiPa 64, jota niin suuresti puolustatte ja kun kerta Shigeru Miyamoton kuvaa palvotte). Lehtenne sopii lähinnä takaosaston putsaamisen.

Toivon, että kierrättäisitte kirjeeni kaikilla toimituksessa, ja jos vaikka kiireiltänne (heh heh) ehtisitte julkaista pääkirjoituksen vieressä.

T: Pate Liukkonen

P.S. Olette todellakin SuPo

Yritämme jatkuvasti parantaa lehtemme ulostuontia ja ulkoasua, kiroilua emme kuitenkaan harrasta, vaikka se sinut toisikin takaisin. Mitäs vikaa 6-vuotiaissa on? Peliasema ilmestyi kerran, eikä kyseessä ole tilattava lehti. Vertailusi siis ontuu.
Posti-/lukijakirjeet -palstamme on tarkoitettu valittamiseen ja kysymiseen, siksi palstoillamme valitetaan ja kysytään. Teethän sitä juuri itsekin.
Huumorintajuamme emme voi muuttaa, emmekä keskittyä yhteen konsoliin. Shigeru Miyamoton palvontaan tarkoitettua kuvaakaan ei enää ole, kun alttarimme kynttilöiden ja suitsukkeiden käry pilasi sen (tosin muistamme joka aamu kello 7.52. polvistua ja kumartua itään).
Mainitsemaasi puhdistamistoimintoa emme suosittele, sillä kukaan ei liene tutkinut painomusteen vaikutusta elimistön toimintaan. Tosin jos sinulla on kokemusta, ota yhteyttä ja kerro onko ollut sivuvaikutuksia.
Valitettavasti kirjeesi ei mahtunut edes lyhennettynä pääkirjoituksen vierelle, mutta haitanneeko tuo, kun et enää lehteämme lue.

SUPO

Help me, SuPo

Minulla on vakava ongelma. Pleikkarini rätisee ja pitää ihmeellistä ääntä. Lisäksi se ei suostu pyörittämään kaikkia pelejä. Kysyisin, että voiko PlayStationin lähettää jonnekin huoltoon vai pitääkö minun ostaa uusi kone?

Kunnioittavasti,
J.Heinilä

Jos sinulla on mahdollisuus ottaa yhteys liikkeeseen, josta olet pleikkarisi ostanut, voit saada heiltä huoltopisteiden yhteystietoja. Käy myös kyselemässä tietokone-/kodinkonehuoltoliikkeistä.

SUPO

Hei SuPo

Satuin tässä pelaamaan NES-peliä Willow. Olin aikaisemmin pelannut SNES-peliä Zelda - A Link to the Past. Ja minusta pelit vaikuttivat ihan samanlaisilta grafiikaltakin (zeldassa tietysti parempi). Voiko mielestänne olla mahdollista, että Zelda olisi kopio Willowista.

T: Willow

NES:lle ilmestyi aikoinaan ensimmäinen Zelda, joka on lukuisien pelien, esim. Willowin esikuva.

SUPO

Moi SuPo!

1. Kertokaa, mikä on import-peli.
2. Pistäisittekö paremmuusjärjestykseen: Final Doom, Duke Nuke'm 3D, Doom.
3. Minulla on sellainen käsitys , että Metal Gear Solid tulee olemaan aivan loistava, jopa parempi kuin Resident Evil 2. Onko mielipiteitä?
4. Onko PlayStation2:ssa valmiina paikat 4:lle ohjaimella?
5. Onko toimituksessa Extreme-faneja?

Kiitos hyvästä lehdestä. Loviisa Rules!!!

T: Nuno

1. Peli on tarkoitettu ulkomaan markkinoille (usein USA:n), eikä toimi välttämättä suoraan eurooppalaisessa konsolissa.
2. Siinäpä se järjestys oli.
3. MGS on varmasti hyvä, tosin RE2 on vielä parempi.
4. Kerromme kun tiedämme.
5. On.

SUPO

Morjens!

SLinin täytyy vastata!
Kuule SLin -vai ei kukaan ohita sun Mitsubishi Lancer Evolution III GSR:ääsi? Haluutkos ottaa skaban mun Dodge Viperiäni vastaan, niin nähdään kuka kerskaa, häh? Ei millään pahalla, mutta ei kyllä millään hyvälläkään. No, miten on? Otatko skaban?
Teillä on muuten erittäin hyvä lehti, mutta se on paras vain jos julkaisette tämän.
Moido!

Joni Hakkarainen

Kerskaaminen ei todellakaan kuulu repertuaariini. Kukaan ei todellakaan Mitsua ohita, ainakaan toistamiseen. Mieti sitä...
Ps. Lahjattomat ei skabaa, ne vaan treenaa.

SUPO

Tilaa, pelaa ja säästä!

Plutonia

NINTENDO64

Suomen suurin pelikerho Plutonia Gameclub tarjoaa nyt myös Nintendo 64 -pelaajille mahdollisuuden hankkia pelejä huomattavasti kaupan hintoja edullisemmin. Liity sinäkin nyt jäseneksi ja valitse tältä sivulta yksi peli liittymistarjoushintaan, säästät heti jopa yli 150 mk kaupan hintoihin verrattuna.

Tervetuloa pelaajan paratiisiin !

7002 — 369,- F-1 World Grand Prix

7004 — 369,- Banko Kazooie

NINTENDO64

7006 — 429,- Mission Impossible

7008 — 329,- 007 Golden Eye

7010 — 369,- 1080 Snowboarding

7012 — 269,- Super Mario 64

7020 — 369,- Int. SuperStar Soccer 98

7018 — 369,- Mario Kart 64

7016 — 369,- Diddy Kong Racing

7014 — 329,- Yoshi´s Story

7000 — 1149,- **Laitepaketti** sisältää: Keskusyksikkö, ohjain, scart-kaapeli ja F-1 World GP -peli

KAIKKI NÄMÄ EDUT SAAT LIITTYESSÄSI SUOMEN SUURIMPAAN PELIKLUBIIN !

EDULLISET POSTIKULUT
Plutonian jäsenenä pääset nauttimaan erittäin edullisista postikuluista. Postikulut ovat tilauksesta riippuen alkaen vain 19 mk.

2 VIIKKOA MAKSUAIKAA
Jäsenenä sinun ei tarvitse maksaa tilaamiasi tuotteita heti, vaan saat aina kaksi viikkoa maksuaikaa. (Liittymistarjous toimitetaan postiennakolla.)

KLUBILEHTI
Jäsenenä saat mahtavan pelilehden 12 kertaa vuodessa täysin ilmaiseksi !

PELEJÄ BONUSHINTAAN
Jäsenenä saat ostaa pelejä bonushintaan eli huomattavasti kaupan hintoja edullisemmin. Jäsenenä saat pelejä myös täysin ilmaiseksi.

+PALJON MUUTA.
ASIAKASPALVELU PUH. 09 - 7310 4070

Leikkaa tästä !

Kyllä! Haluan liittyä Plutonia Gameclubiin.

Lähettäkää minulle haluamani huippuedullinen peli pelin yhteydessä mainittuun tuliaishintaan + toimitusmaksu 39 mk.
Valitsemani pelin saan tuliaishintaan, jonka jälkeen sitoudun ostamaan kolme klubihintaista peliä vuoden sisällä liittymisestäni. Mikäli eroan klubista täyttämättä ostositoumustani, minulta veloitetaan tuliaistarjouksen ja normaalihinnan välinen erotus. Jos palautan avaamattoman pelin 10 päivän kuluessa, minusta ei tule jäsentä.

Valitsemani peli → ☐☐☐☐

Merkitse haluamasi pelin tilausnumero!
Ensimmäinen pelisi toimitetaan postiennakolla, jatkosssa saat jäsenenä aina 14 päivää maksuaikaa!

Nimi: Syntymäaika:

Lähiosoite: Puhelinnumero:

Postinumero: Postitoimipaikka:

Allekirjoitus: Huoltajan nimenselvennys:

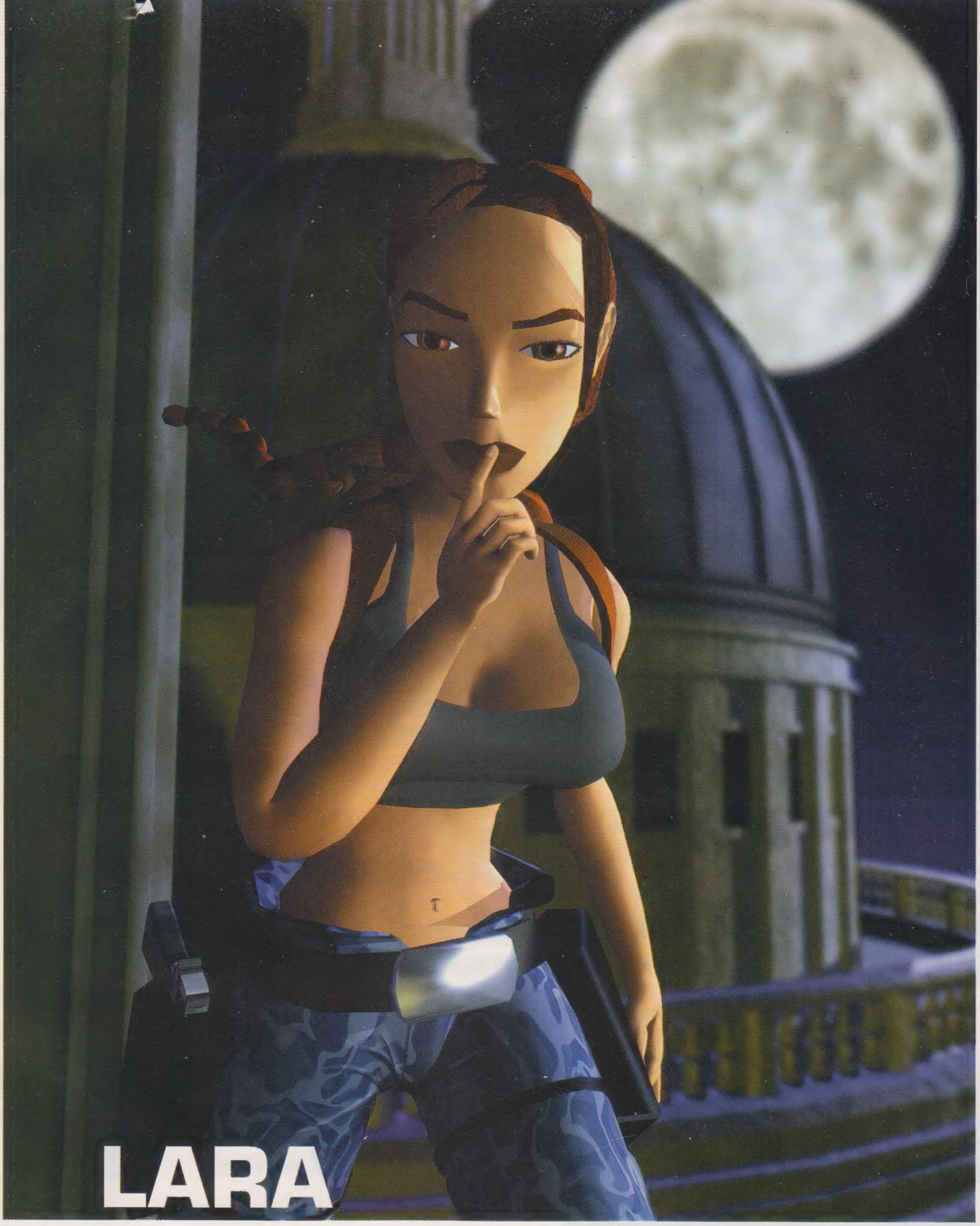
Huom! Tilauksesi on voimassa ainoastaan allekirjoitettuna!
Tarjous on talouskohtainen. Yksi jäsen/talous.
Plutonia pidättää itsellään oikeuden päättää jäsenyyden hyväksymisestä ja jäsenen maksuehdosta.
Mikäli jäsen on alle 18-vuotias, vaaditaan huoltajan allekirjoitus ja nimenselvennys.

Plutonia Gameclub maksaa postimaksun

Plutonia

Mediaclub Finland
Vastauslähetys
Sopimus 00100-886
00003 HELSINKI

HYPE



LARA SUUNNITTELEE TULEVAISUUTTAAN

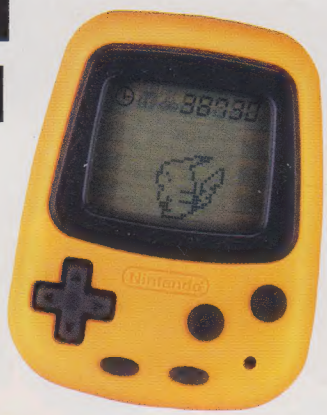
CORE ON PALJASTANUT *Tomb Raider 3*:n olevan "vain" perinteinen jatko-osan jatko-osa alkuperäiselle Lara-seikkailulle, ei vielä aiemmin lupailtu uraauurtava seuraavan sukupolven seikkailupeli. Näinollen saagan neljäs osa on jo tuotannossa – muttei välttämättä pleikkarille.

– Sopimuksemme Sonyn kanssa loppuu 1. tammikuuta vuonna 2000, kertoo Core-pomo Jeremy Smith. Sony-suhteemme on yhä edelleen loistava, mutta myös suhteemme Nintendoon ja Segaan ovat mainiot.

Smith ei toistaiseksi halua paljastaa enempää. Varmaa lienee, että Laran nelosseikkailua ei julkaista ennen vuosituhannen vaihdetta, jonka jälkeinen aika on luonnollisesti vielä hämärän peitossa. Core on aloittanut Nintendo 64-pelien tuotannon ja on osoittanut suurta kiinnostusta Dreamcast-formaattia kohtaan. Tai kuten Jeremy Smith asian ilmaisee:

– Emme voi sulkea Nintendoa pois kuvioistamme ja olisimme naiiveja jos jättäisimme Segan vaille huomiota. Niin ei vain voi tehdä.

POKÉMON HYÖKKÄÄ AMERIKKAAN



Japanilaisten ostettua melkein kaksi miljoonaa peliä, taskumonsteri Pikachu kaikkine Pokémon-hirviökavereineen marssii valloittamaan Ameriikan mannerta. Monien kanaparkojen päätepysäkeillä, Kentucky Fried Chicken -ruokaketjun ravintoloissa tullaan suolaamaan muona-annoksia erityisillä leluilla, vähän samaan tyyliin kuin Disney markkinoi hahmojaan maailman McDonaldseissa. Viime kuussa aloittivat sadat tv-asemat kautta Yhdysvaltain lähettämään sankareistamme kertovaa piirrossarjaa, vuoden lopulla markkinoille taapertavat asiaankuuluvat hahmoihin perustuvat nuket sekä muu leikkisälä ja samoihin aikoihin julkaistaan vielä Tamagotchimainen Pikachu-avaimenperä. Ai niin ja tietysti peli! Sehän tässä meinasikin melkein unohtua...

NAMCON UUTUUKSIA

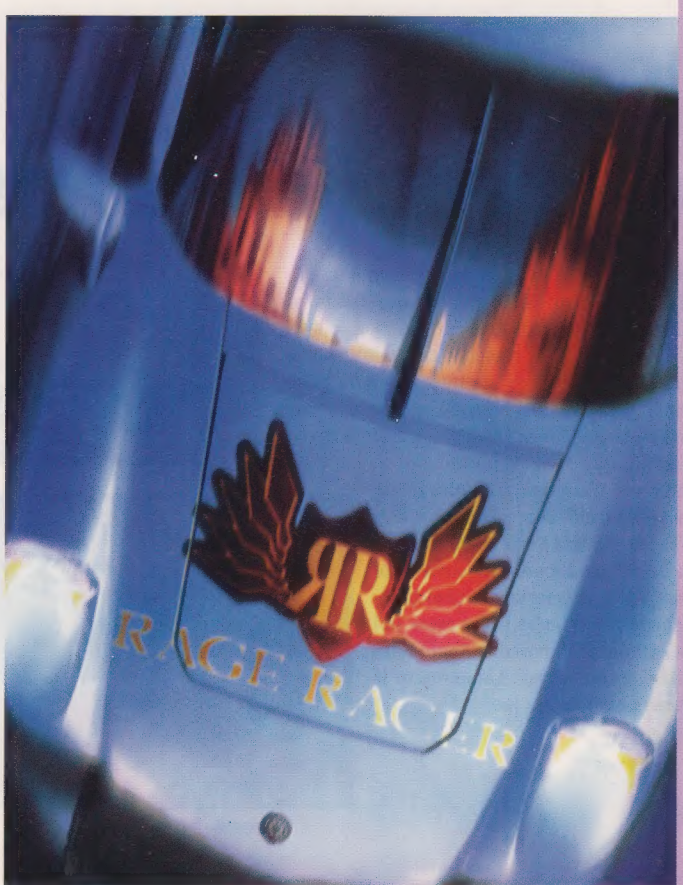
Pleikkarin ylväs tukipylväs Namco on valistanut kansaa tulevan puolivuotiskautensa suunnitelmista. Vanhojen suosikkien lisäksi julkaistaan uusia pelejä, joiden tietysti toivotaan vievän pleikkaristien kielen mennessään.

Odotetuimpia uusista tuttavuuksista lienee *Ridge Racer Type 4*, joka perinteiden mukaisesti julkaistaan Japanissa joulukuun kolmantena ja Euroopassa keväämmällä. Pelin kerrotaan imeneen vaikutteita *Gran Turismosta*, sisältävän kahdeksan uutta baanaa ja suunnilleen 300 autoa.

Kaksi hieman vähemmän odotettua jatkista ovat *Ace Combat 3* ja *Smash Court Tennis 2*.

Tales of Destinyn USA-julkaisun yhteydessä julkaistaan sen edeltäjä *Tales of Phantasia* Pleikkarille. Uusi versio ei kuitenkaan ole yksinkertainen käännös aiheesta vaan sisältää uusia taustoja ja väliosioita. Lisäksi Namco vihjaa uudesta työn alla olevasta toiminta-RPG:stä, jonka nimi ja julkaisuajankohta pidetään kuitenkin toistaiseksi salassa.

Ja lisää julkaisu-uutisia kun nyt vauhtiin päästiin: tulossa ovat *Tamagotchi*-vaikutteinen simulaattoripeli *Quiz My Angel*, palapeli *Konsodate Quiz*, nostalgiapläjäys *Namco Anthology 2* sekä kaksi vielä nimetöntä räiskintäpeliä, joista toinen on yhteensopiva GunConin kanssa. Huh!



HYPE

EA kasvaa

Kapitalismin ikiaikaisten viidakon lakien mukaisesti useat tuottoisilla toimialoilla toimivat yritykset pyrkivät maailmanherruuteen alallaan. Totta on myös että isot syövät kaiken aikaa pieniä. Virgin Interactivella on jo pidemmän aikaa ollut taloudellisia vaikeuksia ja nytpä Electronic Arts onkin ostanut kituvan konsernin vaatimattomalla noin 700 miljoonan markan summalla. Kauppaan kuuluivat myös amerikkalaiset strategiamestarit Westwood, Virginin 40-henkinen kehittelystudio Kaliforniassa ja oikeudet kaikkiin tuotannossa oleviin alan Virgin-nimikkeisiin. Kaikki maailman pelitalot, yhtykää! Tai jotain...

Hakkelusta Dreamcastille

Mortal Kombat-sarja on julkaistu useimmille markkinoilla oleville konsoleille ja nytpä on vahvistettu *Mortal Kombat 4*-pelin tulevan myös Segan Dreamcastille. Eurocom jatkaa uuden erikoisversion kehittelyä. Raina kuuluu sisältävän koko joukon uusia hienouksia ja grafiikkakin tulee olemaan parempaa kuin missään aikaisemnmassa *Mortal Kombat*-pelissä. Tämä ei nyt välttämättä liity mitenkään mihinkään mutta *Cyraxin* 3D-versiosta emme kuitenkaan ole kuulleet mitään. Että näin.

Lehdet jaetaan nyt kolmiulotteisesti

High Voltage Software on antautunut nostalgian vietäväksi ja väsää tällä hetkellä *Paperboysta* Nintendo 64-versiota. Kuten kaukaisessa alkuperäistuotteessakin, myös tässä eepoksessa pelaajan tulee lehdenjakajan ominaisuudessa jakaa lehdet eri asuntoalueilla asuville tilaajille ajoissa.

Team 17 tekee pelejä Dreamcastille

Worms-sarjastaan tunnettu Team 17 on paljastanut aikomuksensa kehittää pelejä Dreamcastille.Tällä hetkellä heillä on tuotannossa yhdeksän nimikettä, joista ainakin kolme tullaan julkaisemaan tälle Segan uudelle unelmakonsoliksikin kehutulle häkkyrälle.

– Olemme ilolla mukana Dreamcastin kyydissä jo tässä vaiheessa, virkkoi kehittelypomo Martyn Brown. Haastatteluhetkellä Brown valmistautui ECTS 1998 -tapahtumaan, jossa mm. *Wormageddon* julkaistaan pleikkarille.

MUODIKAS JATKO-OSA

Psygnosiksen *Blade Runner* -vaikutteiselle *G-Police*-helikopteripelille tulee jatko-osa. Psygnosis arvelee *G-Police: Weapons of Justice* -nimisen rymistelyn olevan valmis ensi kesänä. Paremman grafiikan ja uusien kulkuväylien lisäksi luvassa on kolme aivan uutta menopeliä. Yksi näistä tulee olemaan maalla kulkeva hyökkäysvekotin ja toinen taas pystyy lentämään korkeammalla ja nopeammin kuin kumpikaan *G-Policen* kahdesta helikopterista. Niin, ja alkuperäisen *G-Policen* 11 aseen sijasta jatko-osa pitää sisällään 25 tuhovälinettä.

Psygnosis jatkanee yhteistyötä Diesel-vaatetehtaan kanssa. Diesel on luvannut suunnitella spesiaalikokoelman, jonka vaatteilla uuden pelin hahmot vaatetetaan. Vaatteita tullaan valmistamaan ihan oikeastikin, joten halukkailla on mahdollisuus tulevaisuudessa pukeutua yhtä siististi kuin G-poliisisedät... (ja -tädit?)

SONIC ETELÄ-AMERIKASSA

Segan Sonic Team on pian saanut valmiiksi pitkästä aikaa "oikean" Sonic-pelin, *Sonic Adventuren* Dreamcastille. Työ projektin parissa alkoi jo syksyllä 1996, kun koko romppa lennätettiin Etelä-Amerikkaan hakemaan inspiraatiota uutta peliä varten. Yuji Nakan tiimi herätteli luovuuttaan mm. vierailuin Andien historiallisille raunioille ja syviin metsikköihin.

Miten vierailu sitten vaikuttikaan *Sonic Adventureen*? Sen saamme luultavasti tietää kunhan Sonic Team esittelee pelin Tokiossa. Reportaasia sieltä odotellessa voimme vain ihailla oheisia lomanäppäyksiä. Tulossa lähivuosina (tai sitten ei): Sonic Kanarialla, Sonic Kaliforniassa, Sonic Jossain Lämpimässä ja Kuivassa ja Valoisassa jne.

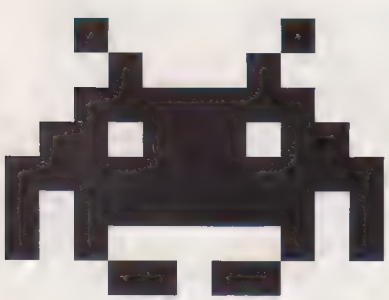
SARA HAASTAA LARAN

Toimituksen suosikkityttö Lara saa pian kilpailijattarekseen toisen virtuaaliamatsoonin. Core on nimittäin ryhtynyt kehittelemään peliä, jonka pääosassa keikuttelee sarjakuvasankaritar Witchblade. Witchblade, oikealta nimeltään Sara Pezzini, on New Yorkilainen poliisi, joka törmäsi yliluonnollisilla ominaisuuksilla suolattuun ja maan ulkopuolelta peräisin olevaan hansikkaaseen. Vain yksi nainen sukupolvessa voi käyttää käsineen uskomatonta voimaa, ja hanska valitsee itse kantajansa...

Witchblade-sarjista julkaisee Yhdysvalloissa Top Cow Comics ja Coren mielestä Sara Pezzini soveltuu mainiosti *Tomb Raiderin* perinnön eteenpäin viemiseen, mitä se sitten tarkoittaakaan. *Witchblade* tulee olemaan kokonaan uusi peli, mutta kuitenkin hyvin *Tomb Raider*-henkinen. Sara Pezzinin liikkuminen tulee olemaan kuitenkin aivan erityylistä, joten Core hiookin Saraa vielä ison osan ensi vuotta. *Witchblade* lienee kuitenkin valmis vuoden 1999 aikana. Hanska heilumaan!

AAVEET VAIHTAVAT FORMAATTIA

Capcom on lykännyt kummoisempia selityksiä antamatta kahden ensimmäisen Generations-kokoelman julkaisua hamaan tulevaisuuteen. Näinollen pleikkarisukupolvi ei toistaiseksi voi konsolillaan tehdä tuttavuutta mm. kolmen *Ghosts 'n Goblins*-pelin kanssa. Näiden klassikoiden ystävät voivat toki riemuita vaikkapa siksi, että Capcom tekee Nintendo 64:lle aivan upouutta osaa, josta tulee lafkan toinen tälle koneelle tehty peli. Tuleva viihdepläjäys, jolla ei toistaiseksi ole vielä nimeä, on ollut tuotannossa jo parisen vuotta. Pelistä tulee täysin kolmiulotteinen.



SPACE INVADERS HERÄÄ HENKIIN

1978 oli vuosi, jolloin ensimmäiset Space Invaders-koneet hyökkäsivät japanilaisiin ja amerikkalaisiin pelihalleihin. Nyt 20 vuotta myöhemmin Taiton vallankumouksellinen peli lähtee jälleen valloittamaan pelimaailmaa. Activision on ostanut räiskinnän oikeudet ja suunnittelee päivittävänsä klassikon 3D-grafiikalla, interaktiivisilla kentillä ja luultavasti jopa monipelaajamahdollisuudella. Projektista, joka julkaistaan pleikkarille ja Nintendon kuusnepalle, kertoo Activisionin Robert Kotick:

– Uusi tekniikka sallii alkuperäisen pelin maustamisen räjähtävällä grafiikalla originaalin tunnelman siitä kärsimättä. Uskomme, että uusi Space Invaders tulee puhuttelemaan sekä alkuperäisen pelin ystäviä että täysin uutta pelaajasukupolvea.

Blonk! Beep! Game over!

HYPE

President Evil?

Myrkky-lehdeltä, tuolta rätväkän alapäähuumorin äänenkannattajalta, ilmestyy tämän kuun loppupuolella seitsemäs pokkari. Taskarin mukana on jälleen kerran hämmennystä herättävä PC-peli, tällä kertaa nimeltään President Evil 1.

– Aiemmin julkaisemamme pokkarit ja niiden mukana tulleet PC-pelit, kuten *Acne Attack* ja *TaMasochisti* on otettu avosylin vastaan kuluttajien taholta. Aiomme jatkaa valitsemallamme linjalla ja ensi vuodeksi onkin pelirintamalla luvassa jotain aivan erityistä erääseen lehtemme hahmoon liittyvää, kertoo Myrkyn toimittaja Antti Marttinen. Uusimman Myrkkypelin nimi tuo väistämättä mieleen mainiot *Resident Evil*-peliklassikot, mutta Marttisen mukaan Myrkyn presidenttipeli on aivan oma erityylinen kokonaisuutensa.

– Zombiet – meidän parodiaversiossamme avaruussellaiset – lienevät toinen yhdistävä tekijä, lisää Marttinen salaperäisesti...

D2 oli melkein D64

D2 on yksi ensimmäisiä Dreamcast-pelejä, mutta se oltiin vähällä julkaista Nintendo kuusnepalle.

– Kun Matsushitan konsoliprojekti M2 lakkautettiin, olimme ryhtymässä kehittämään *D2*-peliä Nintendo 64:lle, kertoo pelin tuottaja Kenji Eno. – Mutta konsolin asema Japanissa ei ollut tarpeeksi hyvä, joten jäimme odottelemaan Segaa...

First Samurai jälleen käsittelyyn

Vivid Image suunnittelee elvyttävänsä vanhan *FirstSamurai*-klassikkonsa Nintendo 64:lle. Uusi peli tulee muistuttamaan tietyiltä osiltaan *Tomb Raideria*, mutta vihollisten ampumisen sijasta näitä mätkitäänkin parhaaseen *Tekken*-tyyliin. Vivid on saanut *Street Racerin* kaltaisista peleistä kokemusta monipelaajaohjelmoinnista ja uudessa samuraipelissä pitäisikin olla uusin vivahtein maustettu Multi Player Mode (toisella kotimaisella sanottuna). Ainakin firma osoitti *S.C.A.R.S.*-pelillä omaavansa kyvyn käsitellä kehittynyttä grafiikkaa ja joustavaa ohjelmointia, joten potentiaalia tästäkään mätkinnästä ei pitäisi puuttuman.

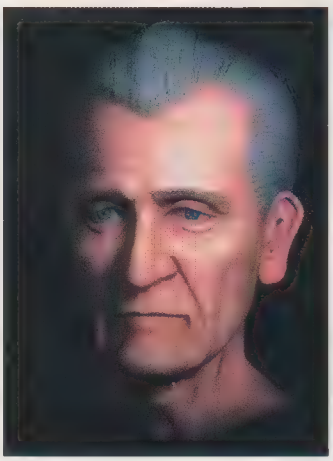
HYPE

COMMAND & CONQUER ELOKUVAKSI

Westwood tekee strategiapeli *Command & Conquerin* pohjalta kokoillan filmipläjäyksen. Yhdysvaltalainen pelifirma etsii parhaillaan tuotantokumppania Hollywoodista, mutta on tarpeen vaatiessa valmis ottamaan elokuvan tuotannon harteilleen. Tapahtumat tullevat sijoittumaan pimeään ja synkkään tulevaisuuteen, jossa kaksi mahtia taistelee ei enempää eikä vähempää kuin maailman herruudesta.

– *Command & Conquer*-sarjan valtavan suosion ja muiden pelipohjaisten filmien menestyksen ansiosta olemme varmoja että elokuvallamme on hyvät mahdollisuudet, sanoo tuottaja Donny Miele.

Toimituksellemme on jäänyt tosin hämäräksi mihin filmeihin hän viittasi...



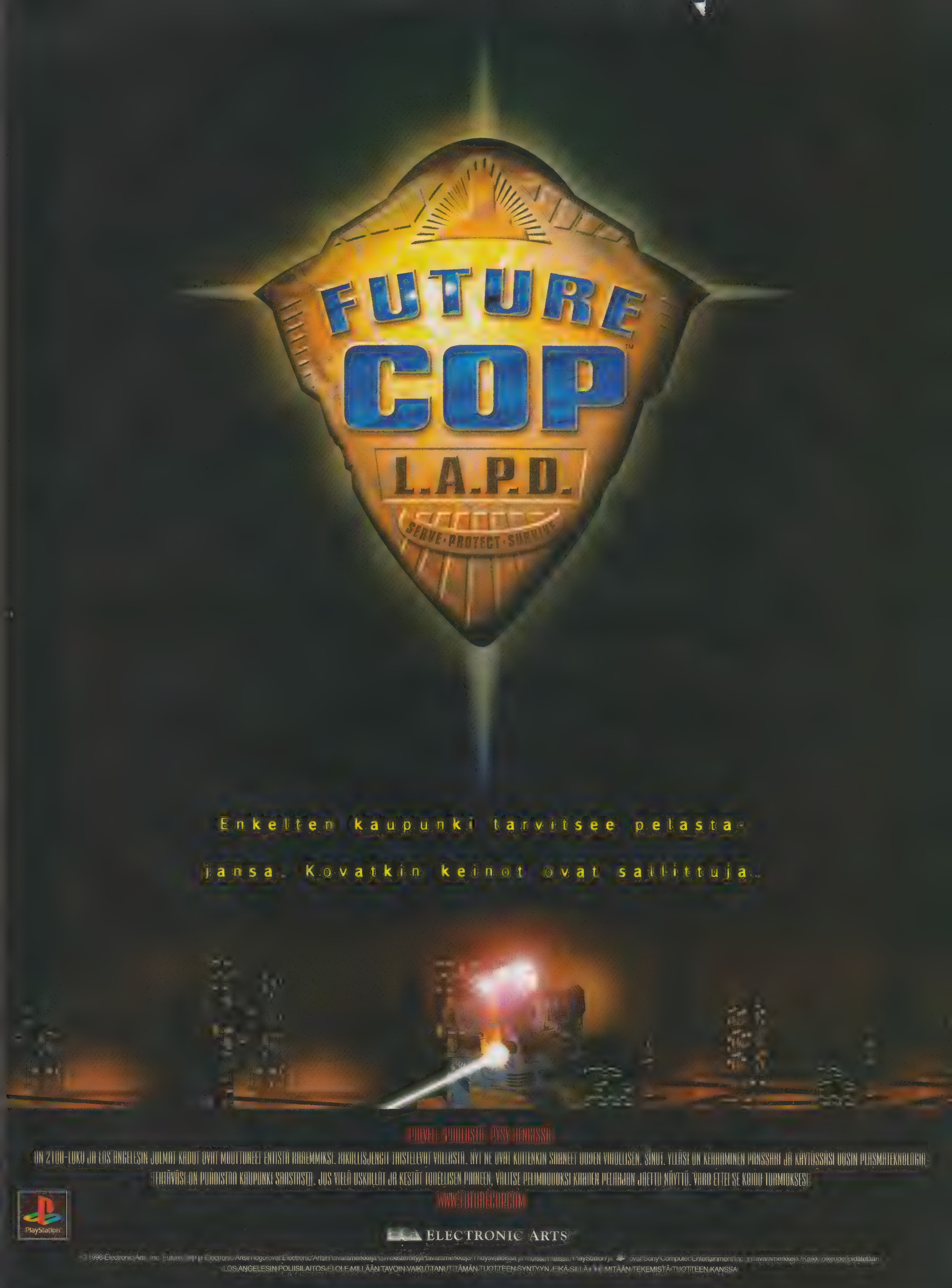
SQUARE ANIMOI FILMIÄ

Square tekee tietokoneanimoitua pitkää elokuvaa, ja nyt julkaistuissa kuvissa on nähtävissä filmin graafinen yksityiskohtaisuus. Oheinenkin kuva on vasta varhainen luonnos, mutta ne klassiset "varmat lähteet" ovat syvillä kurkuillaan antaneet ilmi, että rainassa esiintyvät hahmot ja maisemat tulevat olemaan ainakin yhtä detaljikkaita. Kai tämäkin sitten dubataan suomeksi, kun se kerran on vain animaatio...

PROBOTECTOR 64

Konamin klassinen räiskintäpeli *Contra*, joka Euroopan kamaralla ristittiin *Probotectoriksi*, on ilmestynyt konsoleille NES, Super NES, Mega Drive, Saturn ja PlayStation. Konami on nyttemmin kertonut, että työn alla on myös Nintendo 64-versio, työnimeltään *Contra Spirits 64*. Uusi peli tulee tyyliltään muistuttamaan uraauurtavia edeltäjiään, mutta uuden 3D-grafiikan ansiosta kyseessä on kuitenkin aivan oma pelinsä. Aiempien osien kaltaisesti kentät tulevat olemaan varsin suoraviivaisia, mutta uudet kamerakulmat tekevät pelituntumasta varsin erilaisen. Niin ikään Konami lupaa ja vannoo, että pelistä ei pidä puuttumaan brutaaleja aseita eikä alieneita, kumpiakin tulee nimittäin olemaan vähintään yhtä montaa lajia kuin Super NES-pelissä.

Kaikkien *Contra*-fanien suureksi riemuksi ei alkuperäiskonseptin pleikkarikäännöksissään tuhonneella amerikkalaisella Apaloosa-yhtiöllä ole sormiaan Nintendo 64-pelissä. *Contra Spirits 64* tuotetaan Osakassa rutinoituneen Konami-tiimin voimin. He tulevat varmasti tekemään kaikkensa, jotta pelistä tulisi ensimmäisten osien tasoinen. Ja maailma tulee olemaan parempi paikka elää ja asua.


FUTURE COP
L.A.P.D.
SERVE · PROTECT · SURVIVE
Enkelten kaupunki tarvitsee pelastajansa. Kovatkin keinot ovat sallittuja.
PALVELE. PUOLUSTA. PYSY HENGISSÄ.
ON 2100-LUKU JA LOS ANGELESIN JULMAT KADUT OVAT MUUTTUNEET ENTISTÄ RAAEMMIKSI. RIKOLLISJENGIT TAISTELEVAT VALLASTA. NYT NE OVAT KUITENKIN SAANEET UUDEN VIHOLLISEN. SINUT. YLLÄSI ON KEHARAMINEN PANSSARI JA KÄYTÖSSÄSI UUSIN PLASMATEKNOLOGIA.
TEHTÄVÄSI ON PUHDISTAA KAUPUNKI SAASTASTA. JOS VIELÄ USKALLAT JA KESTÄT TODELLISEN PAINEEN, VALITSE PELIMUODOKSI KAHDEN PELAAJAN JAETTU NÄYTTÖ. VARO ETTEI SE KOIDU TURMIOKSESI.
WWW.FUTURECOP.COM
PlayStation
ELECTRONIC ARTS
© 1998 Electronic Arts, Inc. Future Cop ja Electronic Artsin logo ovat Electronic Artsin tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja muissa maissa. PlayStation ja ovat Sony Computer Entertainment Inc:in tavaramerkkejä. Kaikki oikeudet pidätetään.
LOS ANGELESIN POLIISILAITOS EI OLE MILLÄÄN TAVOIN VAIKUTTANUT TÄMÄN TUOTTEEN SYNTYYN, EIKÄ SILLÄ OLE MITÄÄN TEKEMISTÄ TUOTTEEN KANSSA.

ENNAKKOSILMÄILYT

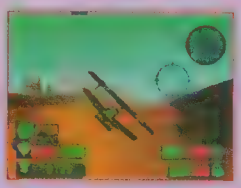
PELIKONE — Nintendo 64
JULKAISIJA — Gremlin
KEHITTÄJÄ — DMA
LUONNE — Toiminta

Body Harvest

***Body Harvest*-pelissä tarjotaan selitys olemassaoloomme: avaruuden muukalaiset ovat istuttaneet ihmisen maapallolle ruoakseen ja nyt on tullut (ta-daa!) sadonkorjuun aika.**

Pelin tapahtumat alkavat vuonna 2050. Pienellä avaruusasema Omegalla viimeiset henkiinjääneet immeiset valmistautuvat lähettämään aikakoneella miehen menneisyyteen. Miekkosen tehtävä on ajaa avaruuspirut pois maapallolta ennen kuin ihmiskunta on haarukoitu parempiin suihin. Valittu sankari on nimeltään Adam Drake ja pelaaja matkustaa hänen hahmossaan eri aikakausiin ottamaan alieneista mittaa. Räiskintää riittää luonnollisesti yllin kyllin, mutta *Body Harvest* sisältää muutakin: peli on toteutettu varsin uniikisti sekoittamalla soppaan erilaisia tyylejä. Pelissä voi tutkia esineitä, tuhota avaruusolioita ja koluta suuria pelialueita. Viimeksimainittuun on käytettävissä pelin aikana yli 60 erilaista ajoneuvoa. Tavoitteena on selvästi ollut luoda halvan ja kulahtaneen räiskintäteeman sijasta mukaansatempaava seikkailu, johon voi eläytyä täysillä.

DMAn kehittelijät ovat myös yrittäneet ujuttaa *Body Harvestiin* 50-luvun tieteisfilmien ja esim. Tim Burtonin Mars Attacks! -elokuvan mahtipontista scifitunnelmaa. Näinpä pelin musiikki, kolmiulotteinen grafiikka ja valotehosteet ovatkin erittäin kliseisen yliampuvia. *Body Harvest* on kiinnostavin ja eniten uusia uria räjäyttävä paketti pitkään aikaan ja avaruusmonsterit hyökännevät Suomeenkin loppuvuodesta.



PELIKONE — Nintendo 64
JULKAISIJA — Kemco
KEHITTÄJÄ — Snowblind
LUONNE — Kilpa-ajo

Top Gear Overdrive

***Top Gear Rallyn* seuraajassa on palattu takaisin Super NES-aikojen alkuperäiseen Top Gear-konseptiin. Luvassa on siis kovaksikeitettyä kaappipelituntumaa ja peli, jossa on asennetta!**

Boss Game Studion *Top Gear Rally* oli mainio peli etenkin realistisen grafiikkansa ja ohjauksensa ansiosta. Nyt on Snowblindin Nintendo 64-aloittelijoiden vuoro ottaa ohjat ajohanskoihinsa ja tulos näyttää aivan erilaiselta. *Top Gear Overdrivessa* pääsee eteenpäin fuskulla ja kovilla otteilla. Tuntuma pelissä on arcademaisempi kuin aikaisemmissa *Top Gear*-versioissa. Lisäksi ajaja pystyy lyhentämään matkaansa esim. oikoteitse tai truuttaamaan parhaaseen James Bond-tyyliin öljyä radalle kanssakilpailijoiden kiusaksi. Tiestö on vaihtelevampaa kuin ennen ja baanoille on ripoteltu kaikenlaista ajamista vaikeuttavaa kamaa. Lyhyesti sanottuna peli on monipuolisempi kuin edeltäjänsä.

Pelaaja saa valita kahdeksasta autosta mieleisensä ja valikoima ulottuu Detroit V8-moottorihirmusta Volkkarin kuplakopioon (jee!). Pötkiäkseen pelissä pitkälle eivät pelaajalle enää riitä pelkästään hyvät sijoitukset vaan nyt täytyy jopa tienata rahaa parempien autojen ja krumeluurien hankkimiseen.

Edeltäjänsä tavoin *Top Gear Overdrive* tukee Rumble Pakia, pelissä on vaihtelevat vuodenajat ja ajoon vaikuttavia sääolosuhteita: sateitakin on tihkusateesta monsuunimyräkkään.

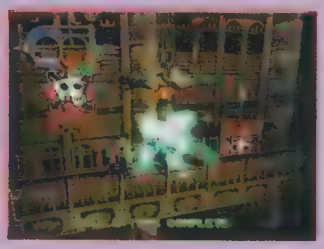
Useamman pelaajan yhtäaikaista pelaamismahdollisuutta on parannettu voimakkaasti: varsinkin kaksinpelimahdollisuus on kehittynyt silminnähden ja peli sallii neljän pelaajan yhtäaikaisen rymistelyn radalla.

Kaikki siis viittaa siihen että *Top Gear Overdrive* tulee olemaan sitä mitä monet toivoivat jo *Top Gear Rallyn* olevan, ja pelistä jo Super NES-aikoina innostuneiden lienee viisainta pitää silmänsä auki pelin julkaisua silmälläpitäen (?) loppuvuodesta. Vrom!

PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Interplay
KEHITTÄJÄ — Shiny
LUONNE — Tasohyppely

Wild 9

Wild 9-pelin takaa löytyy mies nimeltä Dave Perry, joka on vastuussa myös peleistä _Earthworm Jim_, _MDK_ ja _Messiah_. Nyt hän yrittää jälleen uudistaa tasohyppelygenreä.



Wild 9-pelistä on kiertänyt huhuja jo parin vuoden ajan, mutta vasta nyt Shiny on saanut suunnittelijansa ruotuun ja valmis peli julkaistaan viimeinkin syksyllä. Periaatteessahan *Wild 9* on perinteinen tasohyppely, mutta Shiny on kuitenkin yrittänyt ujuttaa mukaan uusia elementtejä. Myös grafiikkaa on parannettu kolmiulotteisen tunnelman aikaansaamiseksi hieman samaan tapaan kuin *Klonoassa* ja *Pandemoniumissa*.

Wild 9:n päähenkilö on nimeltään Wex ja hänen tulee kahdeksan hämäräperäisen hahmon avustuksella pelastaa pelin outo maailma sen pahalta johtajalta, Karnilta. Yhdessä näillä yhdeksällä villikolla on kasoittain aseita ja taktiikoita vastustajain nujertamiseksi ja tässä piileekin pelin vahvuus. Selvittääkseen *Wild 9*-pelin on pelaajan osattava ajatella asioita toisin kuin normaaleissa tasohyppelyympyröissä. Sen lisäksi peli sisältää osioita, jotka eivät ollenkaan muistuta tavallista tasohyppelyä.

Wild 9 on monipuolinen tasohyppely monine yllättävine aineksineen, joita maistelenemme tarkemmin seuraavassa numerossamme.

PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Square
KEHITTÄJÄ — Dream Factory
LUONNE — Mätkintäpeli

Ehrgeiz

Monet pelivalmistajat kehuvat mätkintäpeliensä olevan kolmiulotteisia, mutta harvat ovat lupaustensa veroisia. _Ehrgeiz_-pelissään Dream Factory käyttää kolmatta ulottuvuutta paremmin kuin kukaan koskaan ennen.

Ehrgeiz on tulosta Squaren, Namcon ja Dream Factoryn yhteistyöstä. Vähemmän tunnettu Dream Factory on vastuussa Squaren molemmista *Tobal*-peleistä ja *Ehrgeizistä* löytyykin hahmoja firman parista muusta pelistä, kuten *Cloud Final Fantasysta* ja *Chuji Tobal 2*:sta. Peli sisältää myös uusia hahmoja, joiden liikeradat ja erikoishyökkäykset on pummattu *Tobal*-sarjasta.

Ehkä kiinnostavinta *Ehrgeizissä* on, kuinka kolmiulotteista miljöötä hyödynnetään: tasot ovat monimuotoisia, niissä on useita kerroksia ja pelaaja voi kulkea niillä varsin vapaasti. Eikä tässä vielä kaikki: areenoilta löytyy lisäksi kaikenlaista kamaa, jota voi käyttää hyväkseen taisteluissa. Näiden ominaisuuksiensa ansiosta *Ehrgeiz* on vaihtelevampi ja yllättävämpi kuin mikään tällä hetkellä markkinoilla oleva perusmätkintäpeli.

Pelin kameratyöskentely ei ole aivan sitä mihin olemme tottuneet: kamera ei nimittäin seuraa hahmoja kuten *Tekken 3*- tai *Tobal 2*-peleissä, vaan pelituntuman saavuttaminen vaatii enemmän harjoittelua.

Tämän käännöksen pitäisi olla valmis joulukuussa, mutta on vielä epäselvää koska peli rantautuu Suomen raukoille rajoille...

PELIKONE — Nintendo 64
JULKAISIJA — Capcom
KEHITTÄJÄ — Capcom
LUONNE — Palapeli

Tetris Featuring Mickey Mouse

Mitä yhteistä on Tetriksellä ja Mikki Hiirellä? Tähän saakka ei paljon mitään, mutta Capcomilla on asiasta sananen sanottavana...

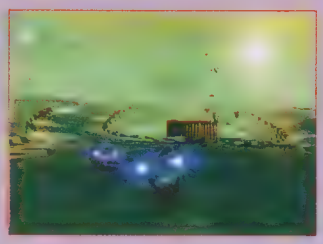
Tietyt asiat syntyvät valmiina ja niitä on periaatteessa turha mennä käpälöimään. Kuitenkin Alexey Pajitnovsin *Tetris*-klassikkoa on vuosien saatossa laajalti versioitu enemmän tai vähemmän onnistuneesti, esimerkkeinä mainittakoon vaikkapa *Super Tetris*- ja *Tetrisphere*-pelit. Omituisten väännösten joukon jatkoksi pukataan nyt Capcomin taholta *Tetris featuring Mickey Mouse*. Epäselvää vain on, mitä erinomaista Mikki, Minni, Akun ja Hessu nyt sitten tuovat peliin mukaan.

On hämmästyttävää, että Capcomin ensimmäinen tuotos Nintendo 64:lle on tällainen. Capcom ei aiemmin ollut ensimmäisten joukossa julkaisemassa pelejä Nintendon uudelle konsolille ja *Street Fighter II* sekä *Super Ghouls 'n Ghosts* olivat valtavia menestyksiä Super NES-formaatissa. Onneksi kaikki merkit viittaavatkin siihen, että 64bit-versiot kyseisistä peleistä ovat työn alla.

Capcom ei ole vielä sanonut em. asiasta mitään virallista, mutta on myöntänyt tuotannossa olevan muutamia Nintendo 64-projekteja. Niitä odotellessa on meidän tyytyminen tähän peliin.

PELIKONE — Nintendo 64
JULKAISIJA — Acclaim
KEHITTÄJÄ — Probe
LUONNE — Kilpa-ajo

Extreme G2



Kun *Extreme G* julkaistiin, sille ei ollut käytännössä kilpailijoita Nintendo kuusnepalla. Nyt lähtökuopissa kaasuttelevat myös *Wipeout 64* ja *F-Zero X*, joten pärjätäkseen kisassa *Extreme G2*-pelin täytyy olla ensiluokkainen.

Extreme G:stä ei koskaan tullut Acclaimin toivomaa megamenestystä, mutta sen jatko-osan suhteen toiveet ovat taas korkealla. Pyörryttävä moottoripyöräpeli on kehittynyt paremmaksi ja taistelu Nintendo 64:lle tehtyjen tulevaisuuteen sijoittuvien kilpa-ajopelien välillä tiivistetty.

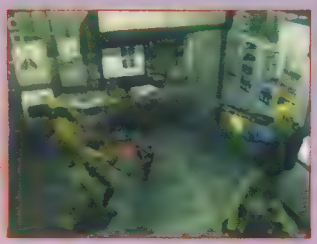
Extreme G:n 128-megabittisyyden ansiosta (peli on kaksi kertaa edeltäjänsä kokoinen) Probe on onnistunut ahtamaan peliin 16 erilaista prätkää ja 35 rataa, joita voi ajaa sekä päivällä että yöllä. Lisäksi radoilta voi voimakkaita aseita oikeissa paikoissa käyttämällä löytää monia oikoteitä. Asesysteemit on myös täysin uudistettu monipuolisemmiksi ja käyttökelpoisemmiksi uusin miinoin ja ohjuksin.

Yksi *Extreme G*:n häiritsevimmistä puolista oli sen suttuinen grafiikka. Tästä seikasta kärsii yhä vieläkin moni kuusnepan peleistä. Probe on selvästikin koettanut päästä vaivasta eroon hyödyntämällä uusia tekniikoita taustapintojen luomiseen. Kaiken kaikkiaan, grafiikka on täyteläistä, valotehosteet hienostuneita ja muutenkin kaikesta huokuu juuri oikeanlainen futuristinen tunnelma.

Acclaim on selvästikin panostanut tehdäkseen *Extreme G2*-pelistä edeltäjäänsä paljon paremman ja pysyäkseen kehityksessä mukana *Wipeout 64*- ja *F-Zero X*-pelin julkaisun aattona. Vuoden lopulla näemme kuinka Acclaim on onnistunut tavoitteissaan.

PELIKONE — Saturn
JULKAISIJA — Sega
KEHITTÄJÄ — Sega
LUONNE — Seikkailu

Deep Fear

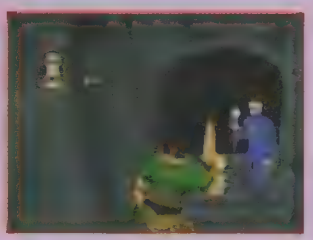


Sega tarjoaa niille Saturnin omistajille, jotka eivät enää jaksa odotella *Resident Evil 2* -käännöstä, herkullisen yllätyksen.

Kaikkinaiset kauheudet piilevät salaperäisen tukikohta Big Tablen julkisivun takana. Mereen on tipahtanut UFO ja nyt tutkijat ja sotilaat mutantoituvat jatkuvalla syötöllä. Entisenä Navy Seals-upseeri John Mayorina tulee pelaajan käydä koko ajan pelin aikana pahenevan hirvittävän ongelman kimppuun.

Epämuodostuneita ihmisiä ja hirviöitä ammutaan esim. Glock-pistooleja ja MP-5 Submachine Gunin sisältävällä asearsenaalilla erittäin *Resident Evil*iaanisissa toimintajaksoissa. Sega on nähnyt vaivaa ettei *Deep Fear* olisi pelkkää hirviöiden lahtaamista ja pelissä onkin mukana tuju annos ongelmanratkaisua. Lisäpotkua haahuiluun tuo myös tieto tukikihdan rajallisesta happivarannosta.

Jos Sega olisi julkaissut tämän pelin joitain vuosia sitten, Saturnin kohtalo ei ehkä olisi ollut nykyisenkaltainen. *Deep Fear* on loistava haastaja *Resident Evilille*, mutta tällä hetkellä ei edes pelin englanniksi kääntämisestä ole varmuutta.

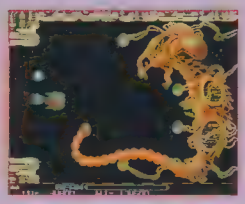


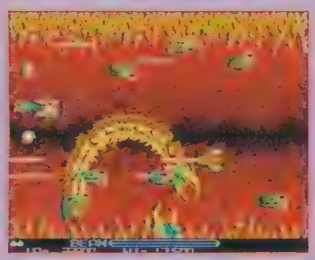
PELIKONE — Nintendo 64/PlayStation
JULKAISIJA — Psygnosis
KEHITTÄJÄ — Psygnosis
LUONNE — Toiminta

O.D.T.

Pleikkariversio on jo valmis ja julkaistaan tämän kuun tienoilla. Nintendo 64-version ilmaantuminen vie vielä joitakin kuukausia, mutta – vau – meilläpä onkin jo ensimmäiset kuvat tulevasta pelistä.

Ensisilmäyksellä *O.D.T.* muistuttaa suuresti sekkä *Tomb Raideria* että *Resident Eviliä*, mutta pelin sisältö on tyystin erilainen. Pelaajalla on mahdollisuus valita neljästä eri hahmosta: velhosta, naissoturista, sotamiehestä ja palkkasoturista. Perinteiden mukaisesti joka hahmolla on omat ominaisuutensa ja erikoistaitonsa ja niinpä *O.D.T.* on varsin sisällökäs peli: esimerkiksi tietyissä pelin tilanteissa vain velholla on minkäänlaista sananvaltaa ja toisten hahmojen kannattaa vältellä kyseistä kohtaa jne. Pelin miljööt koostuvat pääasiassa vapaasti tutkittavissa olevista pimeistä käytävistä ja maanalaisista onkaloista. Pelialue hahmottuu kehittyneen 3D-moottorin puksuttaessa ja Psygnosiksen aina niin mainiot valo- ja erikoistehosteet tekevät kentistä eläväisiä ja tunnelmallisia. *O.D.T.*:n kahdeksalla tasolla, jotka kukin on jaettu seitsemään kenttään, riittää koluttavaa ja kun vihollisten käyttäytyminenkin on ohjelmoitu pakottamaan pelaaja hieman miettimäänkin mätkinnän keskellä, niin mikäpä siinä on seikkaillessa.





PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Virgin
KEHITTÄJÄ — Irem
LUONNE — Rrrräiskintä

R-Types

R-Typea klassisempaa räiskintäpeliä saa hakemalla hakea. Peli on kääntynyt kaikille formaateille mainiosti ja nyt viimeinkin on pleikkarinkin vuoro.

R-Type löytyy jo Master Systemille, NESsille, Game Boylle ja lukemattomille tietokoneille. Viimeisimpänä muttei vähäisimpänä singahtaa versio myös PlayStationille ja ikään kuin korvauksena pitkästä odotuksesta levyltä löytyykin kaksi peliä, nimittäin alkuperäinen *R-Type* ja sen jatko-osa – nerokkaasti nimetty – *R-Type 2*. Pelit on konvertoitu mallikkaasti ja pleikkarin tehokkaan myllyn ansiosta tulos ei jää kauaksi arcadeversioista.

R-Typen suunnitellut firma, Irem, oli muutaman vuoden sivussa pelibisneksestä mutta nyt lafka on palannut takaisin rintamalle ja kuuluu kehittävän jälleen pelejä: tulossa kuuluu olevan upouusi *R-Type Delta* pleikkarille. *R-Typet* sisältävällä levyllä on uudesta pelistä demo ja *R-Typen* kehittämisestä ja historiasta sanoin sekä kuvin kertova tietokanta.

R-Typeä diggaavien kannattaa ehdottomasti tsekata *R-Types*, kun se nyt julkaistaan syksyllä.

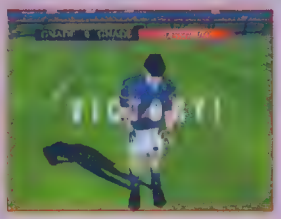
PELIKONE — Nintendo 64
JULKAISIJA — Midway
KEHITTÄJÄ — Avalanche
LUONNE — Kilpa-ajo

Off-Road Challenge

Midway on epäilemättä maailmanmestari vanhojen pelimoottoreiden asentamisessa uusiin keskinkertaisiin peliviritelmiin. _Off-Road Challengen_ kanssa on tehty näin jälleen.

Off-Road Challenge aloitti elonsa yhtenä Midwaylle tyypillisistä melko keskinkertaisista arcadepeleistä. Peliä pidettiin kuitenkin konvertoinnin arvoisena ja niinpä Avalanche Software saikin tilaisuuden muokata peli kuusnepalle.

Valitettavasti kaappipeleistä tehtävät käännökset harvoin paranevat prosessissa. Pelissä voi ryttyttää kahdeksalla ajokilla kuudella Amerikan mantereella sijaitsevalla radalla. Tavoitteena on selvästi ollut tehdä *Off-Road Challengesta* meluisa monsteriavolava- (amer. monster trucks) ja hiekkakirppuralli, mutta itse asiassa tällä pelillä ja surullisenkuuluisilla *Cruis 'n*-peleillä ei ole suurtakaan eroa välillään. No, ainakin Midwayn aikaisemmista kilpa-autoilupeleistä tykänneillä on tietenkin oikeus tutustua tähän tämän kuun tienoilla ilmestyvään peliin. Totuus on tuolla sorakuopassa.



PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Namco
KEHITTÄJÄ — Namco
LUONNE — Urheilu

Libero Grande

Jalkapalloilun MM-kisat ovat loppuneet aikaa sitten ja pahin potkupallohysteriakin on jo laantunut. Mutta Namcoa se ei estä lykkäämästä markkinoille pleikkariversiota arcadepeli _Libero Grandesta_.

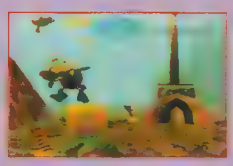
Japanilaisissa jalkapallokonsolipeleissä on usein toisenlainen näkökulma aiheeseen kuin läntisillä vastineillaan ja usein ne ovatkin liian ihmeellisiä auetakseen länsimaalaisille. *Libero Grande* taitaa myös kuulua tähän kategoriaan.

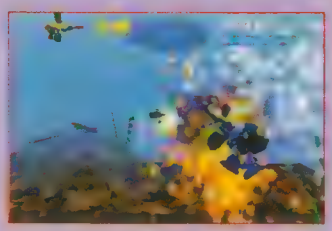
Libero Granden erottaa muista kaltaisistaan mahdollisuus tiirata peliä kenttäpelaajan nälökulmasta. Metodi on tuttu muistakin urheilupeleistä, kuten *NHL '97*, mutta tulokset eivät useinkaan ole olleet kaksisia. Tästä perspektiivistä on usein vaikea hahmottaa minnepäin pelaaja kulloinkin tiirailee ja niinpä Namco on yrittänyt ratkaista ongelman asettamalla suuren nuolen pelaajien jalkojen juureen. Kanssapelureita voi ajoittain ohjailla, jolloin pelinrakennus tulee mahdolliseksi ja ruudun yläkulmassa oleva tutka kertoo missä kukin joukkuetoveri on kukin.

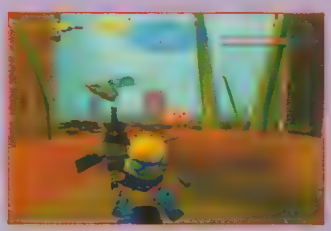
Libero Grande on ollut menestys jo pelihallipelinä ja aika näyttää tuleeko siitä yhtä suosittu konsoliversiona.

PELIKONE — Nintendo 64
JULKAISIJA — UBI Soft
KEHITTÄJÄ — Argonaut
LUONNE — Räiskintä

Buck Bumble







Häiskät, jotka yhdessä Nintendon kanssa loivat klassisen _Starwingin_, ovat kasanneet hullun räiskintäpelin, jossa tuhatjalkaiset korvaavat tykkitornit ja räjähtävät sudenkorennot toimittavat vihollisten virkaa.

Buck Bumble saattaa päällisin puolin näyttää lapselliselta, mutta sisällöltään sitä ei voi suositella pilteille. Esitellessään pelin varhaisversion Nintendolle Argonaut sai kuulla pelin olevan liian vaikea ja ukaasin lisätä peliin harjoitustehtävä. Mutta nyt *Buck Bumble* on viimein valmis ja julkaistaan Suomessa talvella. *Buck Bumble* muistuttaa Super NESin *Starwingiä* melkoisesti. Sotaisassa hyönteismaailmassa riittää ammuttavaa ja ilmataistot ovat mainiosti toteutettuja. *Buck Bumblen* maailma on vapaasti tutkittavissa ja 19 tehtävän aikana tulee ratkaista sekä loogisia että toimintapainotteisempia ongelmia.

Argonautin ensisijaisena tavoitteena on ollut luoda nopea ilmataistelupeli jossa pärjätäkseen pelaajan täytyy olla sekä hyvä ampuja että nopeasti reagoiva pilotti. Bonuksena tulevien maistiaispelien, kaksinpelattavan Deathmatchin ja oudon jalkapallopelin luotetaan nostavan peli-iloa entisestään. Sur-rur ja pläts!

PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Virgin
KEHITTÄJÄ — Crimson
LUONNE — Urheilu

Viva Football

***Viva Football* -pelillään Virgin koettaa korostaa jalkapallismin hillittyä charmia nostamalla helpon pelattavuuden superhienon grafiikan edelle.**

Useimmat pleikkarin jalkapallopelien kehittäjät koettavat kehittää tuotteensa mahdollisimman realistisiksi, mikä valitettavan usein tapahtuu pelattavuuden kustannuksella. Virgin on valinnut toisen metodin.

Viva Football ei päällisin puolin näytä paljon miltään, mutta sen sijaan tihkuu peli-iloa. Virgin on koettanut saada pelin ohjaamisesta mahdollisimman helppoa, jotta mahdollisimman monet saataisiin vieteltyä tämän hienon urheilumuodon pauloihin (tai jotain). *Viva Football* eroaa muista jalkkispeleistä myös liigojen ja pelaajien suurella määrällä. Kaikki kansainväliset liigat vuodesta 1962 tähän päivään ovat edustettuina yhteensä 300 maailman eri kolkilla sijaitsevilla areenoilla ja pelaaja voi näin halutessaan rekonstruoida minkä tahansa vähänkään merkittävän futisottelun puitteet.

Suomeen *Viva Football* tulee toivottavasti syysmyräköiden myötä marraskuussa.

PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Electronic Sports
KEHITTÄJÄ — Electronic Sports
LUONNE — Urheilu

Knockout Kings

Oletko ikinä haaveillut antavasi Muhammad Alille oikein isän kädestä?
***Knockout Kings*-pelissä saat mahdollisuuden mäiskiä maailman kaikkien aikojen parasta nyrkkeilijää vastaan.**

Electronic Arts on pitkään ollut tunnettu hyvintehdyistä urheilupeleistään ja nyt on tullut nyrkkeilyn vuoro. *Knockout Kings* sisältää 38 kaikkien aikojen parasta nyrkkisankaria, mm. Muhammad Alin, Leon Spinksin, Floyd Pattersonin ja Jack Dempseyn.

Näinä ottelijoina pelaaja voi joko valita yksittäisiä matseja tai kokea koko simuloidun nyrkkeilyuran. Eri vaikeusasteilla on 3 erilaista painoluokkaa ja kaveriakaan ei jätetä kaksinpelissä iskuitta. Ottelut tapahtuvat klassisella Madison Square Garden-areenalla ja EA onkin tehnyt kaikkensa autenttisen tunnelman saavuttamiseksi.

Koskaan aiemmin ei nyrkkeilypeli pleikkarille ole tuntunut näin iskevältä ja *Knockout Kings* salliikin pelaajan toteuttaa mahdolliset nyrkkeilyfantasiansa ihailtavasti. Nyrkkeilyentusiaistit tehköötjohtopäätöksensä ja iskeköötkuun lopulla hanskojen sijasta vaikka lompakon tiskiin. Knockout!

PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Accolade
KEHITTÄJÄ — Accolade
LUONNE — Kilpa-ajo

Test Drive 5

***Test Drive*-sarja on päristellyt pelimaailmassa jo jonkin aikaa, eikä Accolade aio päästää lypsy(pelti)lehmäänsä eläkkeelle vieläkään. Viidennessä versiossa on enemmän pelattavaa kuin missään aiemmassa *Test Drive*-pelissä.**

Accolade esitteli asiaankuuluvan ja aiheellisen ylpeänä uuden *Test Drive 5*-pelinsä Atlantan E3-messuilla. *Test Drive 5* sisältää 17 erilaista rataa, 5 erityyppistä kuskia ja kaikkiaan 28 valinnanvaraista autoa. Klassikkokärryissä löytyy vuoden –69 Corvettesta tämän vuoden Ford Mustangiin ja Dodge Viperiin. Autojen ominaisuuksia voi lisäksi hioa itselleen sopivammiksi. Radat ovat pitkiä ja yksityiskohtaisia ja yökaahailu sekä vaihtelevat sääolosuhteet tuovat paljon vaihtelua. Perinteisten kilpailuiden lisäksi *Test Drive 5* sisältää kiinnostavan Cop Chase Moden, jossa pelaaja saa leikkiä poliisisetää tai -tätiä ja pysäytellä esim. hurjastelevia iskelmätähtiä mitä brutaaleimmin tavoin. Ja tietysti kaksi pelaaja voi kisailla vastakkain yhtä aikaa jaetulla näytöllä joko kiihdytysajoissa tahi tavallisessa kisassa. Nopealla grafiikalla syntyy hieno ajotuntuma ja kaikki tuntuu muutenkin olevan niin kuin pitääkin. *Lisää Test Drive 5* -pelistä ensi numerossa!

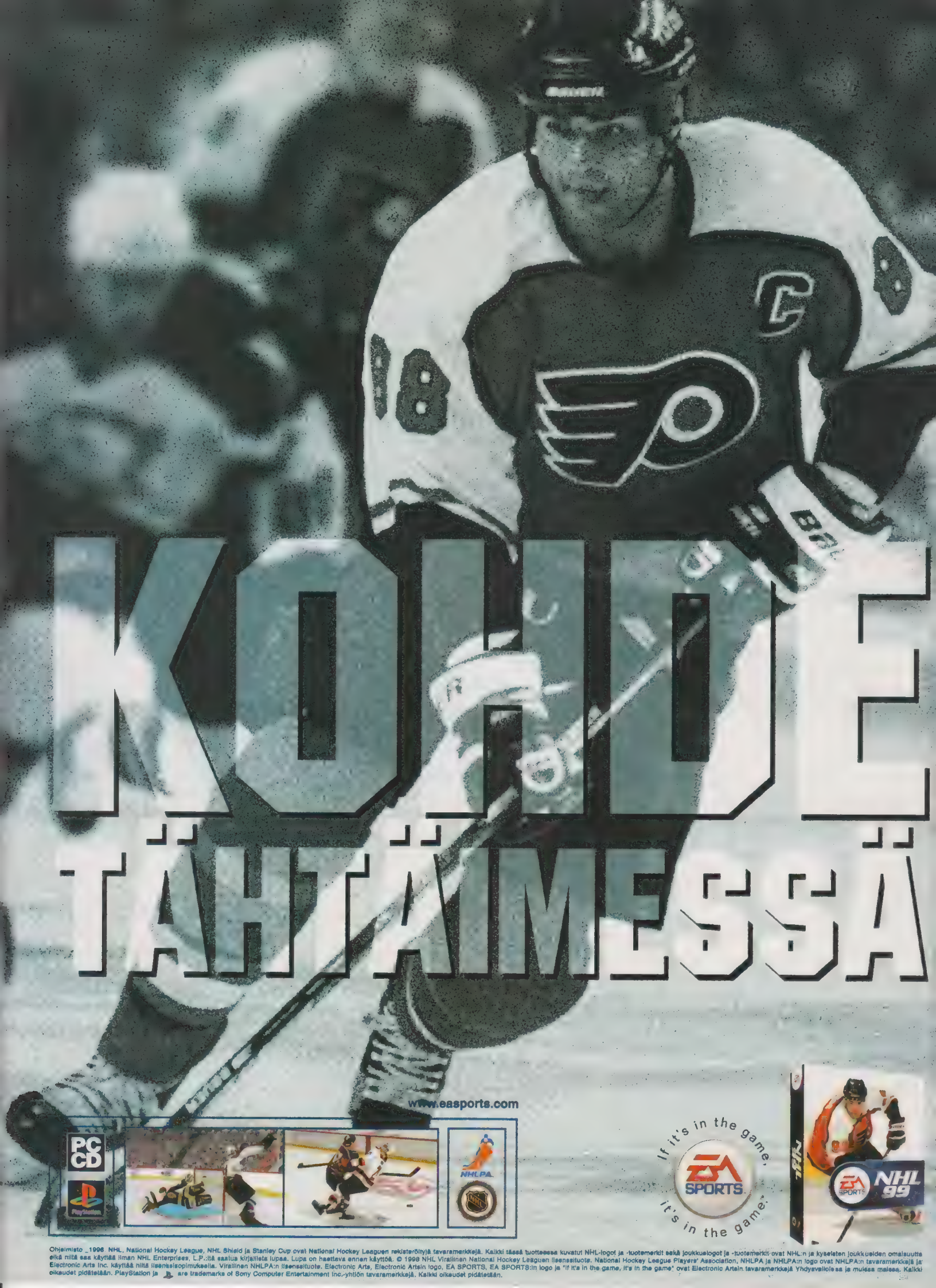
PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Capcom
KEHITTÄJÄ — Capcom
LUONNE — Tasohyppely

Mega Man Legends

Capcomin klassinen *Mega Man*-sarja syntyi jo vuosikymmen sitten mutta sininen sankarimme roikkuu yhä menossa mukana, nyt ensi kertaa kolmiulotteisesti.

Nyt kun *Mega Man* saa ensi kertaa polygoninsa luvattuun maahan, on Capcom päättänyt tehdä hieman poikkeuksellisen *Mega Man* -pelin. Pelistä löytyy nyt enemmän RPG:tä ja kontrollointi on monipuolisempaa kuin vanhoissa *Mega Maneissa*. Pelastaakseen kuuluisan Hidden Legacy-aarteen täytyy *Mega Manin* mm. puhua muiden hahmojen kanssa ja ratkoa arvoituksia. Ja tietenkin vanhaan hyvään *Mega Man* -tyyliin luvassa on paljon toimintaa. Kaikki *Mega Man Legendsissa* on suurempaa ja aseita on enemmän. Nyt *Mega Manilla* on eri aseet kullekin kädelle ja Motion Capture-animoituun liikkumiseen kuuluu enemmän erilaisia hyökkäyksiä kuin aiemmin.

Kolmiulotteisuudesta huolimatta Capcom on yrittänyt säilyttää vanhan kunnon *Mega Man*-tyylin erityisesti grafiikassa. Ensimmäinen tämänkaltainen *Mega Man* -peli on myöhästynyt jo useaan otteeseen, mutta näyttäisi viimeinkin olevan ilmestymässä tännekin.



Ohjelmisto _1998 NHL, National Hockey League, NHL Shield ja Stanley Cup ovat National Hockey Leaguen rekisteröityjä tavaramerkkejä. Kaikki tässä tuotteessa kuvatut NHL-logot ja -tuotemerkit sekä joukkuelogot ja -tuotemerkit ovat NHL:n ja kyseisten joukkueiden omaisuutta eikä niitä saa käyttää ilman NHL Enterprises, L.P.:ltä saatua kirjallista lupaa. Lupa on haettava ennen käyttöä. © 1998 NHL Virallinen National Hockey Leaguen lisenssituote. National Hockey League Players' Association, NHLPA ja NHLPA:n logo ovat NHLPA:n tavaramerkkejä ja Electronic Arts Inc. käyttää niitä lisenssisopimuksella. Virallinen NHLPA:n lisenssituote. Electronic Arts, Electronic Artsin logo, EA SPORTS, EA SPORTS:in logo ja "If it's in the game, it's in the game" ovat Electronic Artsin tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja muissa maissa. Kaikki oikeudet pidätetään. PlayStation ja are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.-yhtiön tavaramerkkejä. Kaikki oikeudet pidätetään.

KONE ——— **PlayStation**
PELITYYPPI ——— **Seikkailu**
JULKAISIJA ——— **Core**
KEHITTÄJÄ ——— **Eidos**

Seikkailujen

Tomb Raider 3 on aikaisessa. *The Adventures of Lara* -nimellä on tiedossa uusia seikkailuja, mutta vakuuttavatko ne uutuudellaan?

Teksti: Loviisa

Tomb Raider vaikutti osaltaan siihen, että konsolipeleistä tuli lähestulkoon kaiken kansan viihdettä. Lara Croft on saanut monet tytöt ja pojat kauppoihin konsoliostoksille, eikä uutukainen tehne poikkeusta. *Tomb Raider* ykkösen ja kakkosen välillä peli kehittyi sekä graafisesti että rakenteellisesti. Kolmososa tulee niin lyhyellä viiveellä, ettei moinen ole enää mahdolista.

Toivottavasti Core ei aio heittää hukkaan hyvää mainettaan hutaisemalla kasaan uuden version vain lisämarkkojen toivossa. Lyhyellä aikavälillä saavutettavat voitot kostautuvat varmasti myöhemmin. Varmasti Coren edustajatkin tietävät nämä seikat, joten huonoa kompromissipeliä ei liene tulossa.

Alusta alkaen oli selvää, ettei Tomb Raider 3 valmistuisi ennen joulua 1999. Pelin kehittäjätkin olisivat mieluummin odottaneet ja kehittäneet jotain todella uutta ja erikoista.

Yleinen käsitys oli, ettei *Tomb Raider* kolmonen ilmestyisi kuin vasta jouluna 1999. Pelin kehittäjätkin olisivat mieluummin odottaneet ja tehneet jotain uutta ja omaperäisempää. Peliin kohdistuu kuitenkin niin paljon ostajien odotuksia, etteivät he nyt tule toimeen ilman *Tomb Raider 3 : The Adventures of Lara* -peliä. Syteen tai saveen, mutta näin asia on. Peli siis haiskahtaa tilapäisratkaisulta, seuraavan sukupolven *Tomb Raidereita* odotellessa. Seuraavakin sukupolvi on nimittäin jo suunnitteilla ja työn alla. Tuon suunnittelun tuloksena pitäisikin sitten olla jotain aivan uudenlaista ja erikoista.

Tomb Raider 3 on seikkailullinen, kuten edeltäjänsäkin. Lähtökohtana pidettiin sitä, että pelissä olisi kokonaan uusitut peli- ja grafiikkamoottorit. Uudet ominaisuudet päätettiin kuitenkin säästää seuraavan sukupolven Laralle. Uutuuksien sijaan *Tomb Raider* rakentuu vahvasti muunnellun ratarakenteen sekä ulkoasuparannusten varaan. Laran vaatevarasto on ainakin pantu uusiksi - muiden kuuluisuuksien tapaan vaatteita on enemmän kuin tarpeeksi.

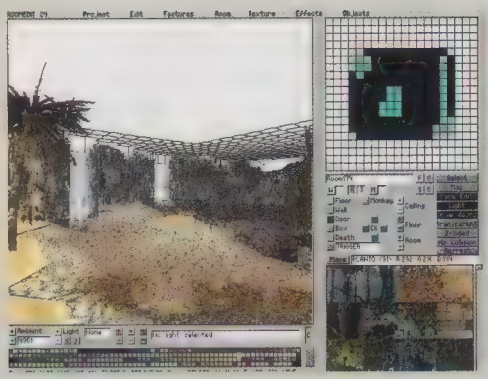
– Emme olleet täysin tyytyväisiä edellisen osan ulkoasuun, kertoo pelin pääohjelmoija Martin Gibbins eräässä haastattelussa. PC-version takia värien ja valojen käytössä piti säästellä. Uusi versio on tehty yksinomaan PlayStationin ehdoilla. Peli hyödyntää nyt täysin konsolin edistykselliset ominaisuudet, joten lopputuloskin on parempi.

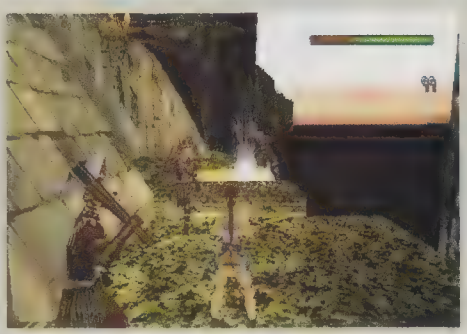
Ensinäkemältä eroa edellisiin osiin ei heti huomaa. Core on kuitenkin onnistunut luomaan uskottavamman ja realistisemman maailman kuin edeltäjissä. Kolmiomaisista polygoneista koostuva grafiikka on yksi parannukseen vaikuttava tekijä – niiden avulla pystytään luomaan realistisempia kohteita.

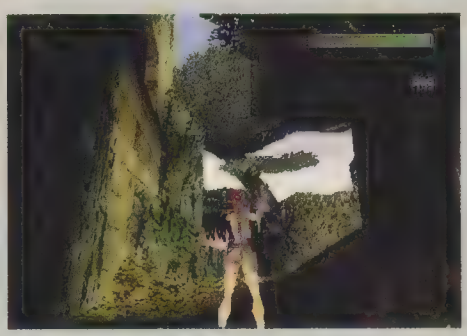
– Totta kai meille oli tärkeää saada peliin jotain uutta edellisiin osiin verrattuna, selittää ratojen suunnittelija Richard Morton.

– Pelissä on paljon muutakin kuin edellisistä osista ylitse jääneitä yksityiskohtia. Halusimme tehdä sellaisen jatko-osan, jossa on paljon uutta ja erilaista. Esimerkkinä voisin ottaa kolmiulotteiset liaanit, joiden va-

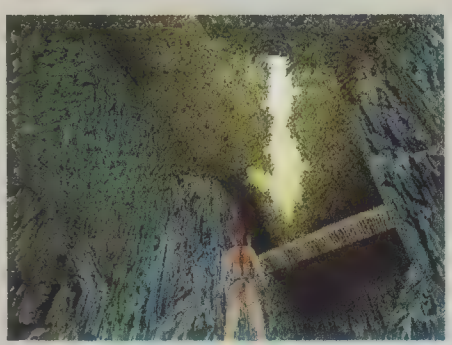
Lara







Aikomuksenamme oli myös muutella Laran kampausta aina tilanteen mukaan, mutta annoin melkein potkut koko porukalle siinä vaiheessa, kun ideat rupesivat menemään liian hurjiksi.



rassa Lara voi roikkua ja siirtyä eteenpäin. Liaaneja ajateltiin jo kakkososaan, mutta kellään ei silloin ollut aikaa toteuttaa niitä. Mukana on myös muita merkittäviä muutoksia, Lara pystyy mm. avamaan ovia niiden kahvoista sekä poimimaan esineitä ilman hyppäämistä niiden päälle. Vihollisiakin on muuteltu, lähinnä latausaikojen tiivistämiseksi ja muistin säästämiseksi.

– Ykkösestä tutut dinosaurukset ovat jälleen kuvioissa mukana, lisäksi vedessä voi törmätä kuolettaviin ihmissyöjäkaloihin, kertoo Martin Gibbins. Hänen mukaansa kolmososassa käytetään myös parempaa tekoälytekniikkaa kuin aikaisemmissa osissa. Yksityiskohtana voidaan mainita sellainenkin, että lumella kävellessään Lara jättää selvät jalanjäljet. Tekijät ovat yrittäneet tosissaan saada pelistä mahdollisimman todenmukaisen.

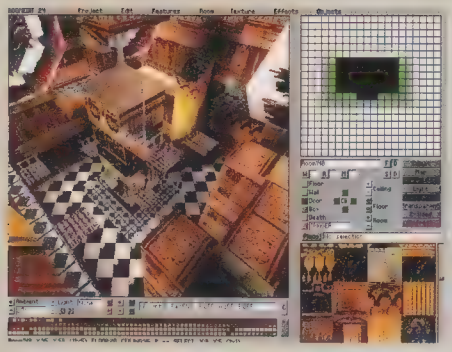
Coren pelivelhot ovat seuranneet tarkkaan *Tomb Raider* -fanien kommentteja ja ne ovat vaikuttaneet merkittävästi kolmososan muotoutumiseen. Pelien kehittäjät ovat esimerkiksi lukeneet kaikki pelin kotisivulle sekä internet-uutisryhmään lähetetyt viestit. Kaikki käyttökelpoiset ideat on sitten laitettu osaksi peliä. Pitäkää siis silmänne auki uuttuutta pelatessanne, saatatte löytää sieltä itse lähettämänne idean! Suosituinta ehdotusta tekijät eivät ole toteuttaneet – kolmosessakaan Lara ei kävele pelissä alastomana...

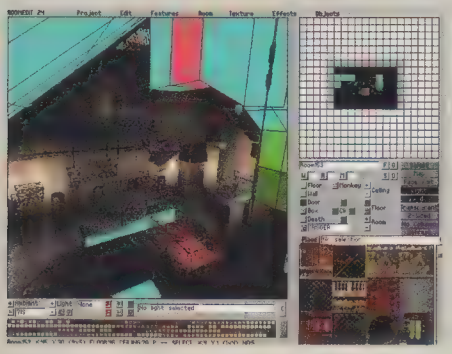
The Adventures of Lara koostuu 15:stä radasta, joissa on lisäksi melkoinen määrä välietappeja. Peli alkaa Intiassa. Jahka ensimmäinen tehtävä on suoritettu, pelaajaa odottaakin jo paljon suurempi seikkailu. Tämän jälkeen tulee seuraavat kolme seikkailua, jotka on mahdollista suorittaa haluamassaan järjestyksessä. Jokaisessa seikkalussa on oma taustakertomuksensa ja hahmomaailmansa. Kaikkien seikkailujen jälkeen tulee vielä viimeinen koitos.

– Kun seikkailun, on aloittanut, pitää se pelata loppuun. Kesken kaiken ei peliä voi tallentaa, eikä vaihtaa maisemaa johonkin toiseen seikkailuun, jatkaa Martin Gibbens.

Pelin kuluessa Lara vierailee Intiassa, Antarktiksella, Tyynen valtameren saarella, Lontoossa sekä alueella, jota kutsutaan nimellä Area 51. Kaikki ufointoilijat tuntevat tuon paikkana, jossa Yhdysvaltain hallituksen väitetään piilotelleen maahan laskeutuneita lentäviä lautasia.

– Päätimme jo varhaisessa vaiheessa, että Laran ulkoasu muuttuu ympäristön mukaan, sanoo Richard Morton. Lontoossa ollessaan Laralla on päällään tiukka lycrasta valmistettu pikkumusta, tämä varustus taas ei oikein sovellu napaseudun oloihin.





Lontoossa Laran on kuljettava talojen katoilla sekä maan alla, päästäkseen lopulta tiettyyn rakennukseen kassakaapin sisältöä avaamaan. Peli muistuttaakin tässä vaiheessa hieman *Goldeneye 007* -peliä, turvallisuujärjestelmien alasajoineen.

Tämänkertaiset radat ovat tekijöidensä mukaan saaneet enemmän vaikutteita Indiana Jones -elokuvista kuin muista vastaavista peleistä. Lara on sen sijaan aivan ainutlaatuinen luomus, jolla ei ole todellisia esikuvia.

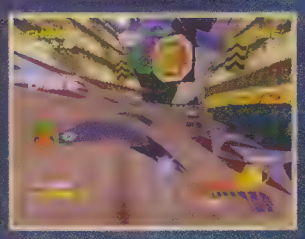
– Isosta joukosta peliohjelmoijia irtoaa vaikka millaisia ideoita, latelee kehityspäällikkö Adrian Smith. Varsinkin kun kyseessä on naisten vaatteet. Aikomuksenamme oli myös muutella Laran kampausta aina tilanteen mukaan, mutta annoin melkein potkut koko porukalle siinä vaiheessa, kun ideat rupesivat menemään liian hurjiksi.

Uutuutena Lara on saanut myös korvat! Tuskin niiden puuttumista monikaan on kahdessa ensimmäisessä osassa huomannut.

Adrian Smith selittää vielä, että *Tomb Raiderin* kaltaisen pelin tekeminen on äärimmäisen monimutkaista. Lopputuloksen näkee vasta siinä vaiheessa, kun eri palasten tekijät luovuttavat ne osaksi kokonaisuutta. Siinä vaiheessa palasten on vain loksahdettava saumattomasti paikoilleen.

Lopputulos jää siis vielä pimeän peittoon meiltä pelaajilta. Jännitystä on varmasti odotettavissa melkoisesti tälläkin kertaa. Lisäksi jäämme kiinnostuksella odottamaan tulevaisuuden *Tomb Raidereita*, loppua ei tälle tarinalle toistaiseksi ole näkyvissä. ■

LAITE ——— Nintendo 64
JULKAISIJA ——— Psygnosis
KEHITTÄJÄ ——— Psygnosis
PELITYYPPI ——— Kilpa-ajo



Uhmaa painovoimaa

Jakaus kuntoon, nyt tulee jotain todella vauhdikasta. *Wipeout 64* saa tv-ruudun tuntumaan oikealta tuulilasilta.

Teksti: Loviisa

Viime kerrasta onkin aikaa. Siis siitä, kun olin viimeksi avaruudessa tanssimusiikin ryydittämänä. Nyt on kuitenkin aika taas kaasutella oikein kunnolla. Psygnosis on pistänyt kaikkensa peliin ja tehnyt *Wipeoutista* todellisen ultraversion Nintendo 64:lle.

Wipeout oli yksi ensimmäisistä PlayStationille Euroopassa julkaistuista peleistä. Se näytti tietä myös musiikin saralla, sisältäen oikeiden artistien hittituotoksia. Pelin grafiikan suunnitelussakin oli mukana alan nimekkäimmät ihmiset. Vuotta myöhemmin saimme pelattavaksemme *Wipeout 2097*:n, joka oli vieläkin parannettu versio hyvästä pelistä. Tuosta on nyt kulunut kaksi kokonaista vuotta ja taas on aika katsoa Psygnosiksen mukana tulevaisuuteen.

Huhumylly alkoi pyöriä vuosi sitten. Kuiskailtiin, että *Wipeoutista* tulisi Psygnosiksen ensimmäinen peli Nintendo 64:lle. Huhuista on tullut totta ja *Wipeout 64*:stä odotetaan todellista avaruuskaahauksen ekstaasia. Pelissä on kuusi tuoretta tasoa (sekä seitsemäs salainen), kokonaan uudelleen suunnitellut ajoneuvot, moderni aseistus sekä mahdollisuus pelata nelinpelinä.

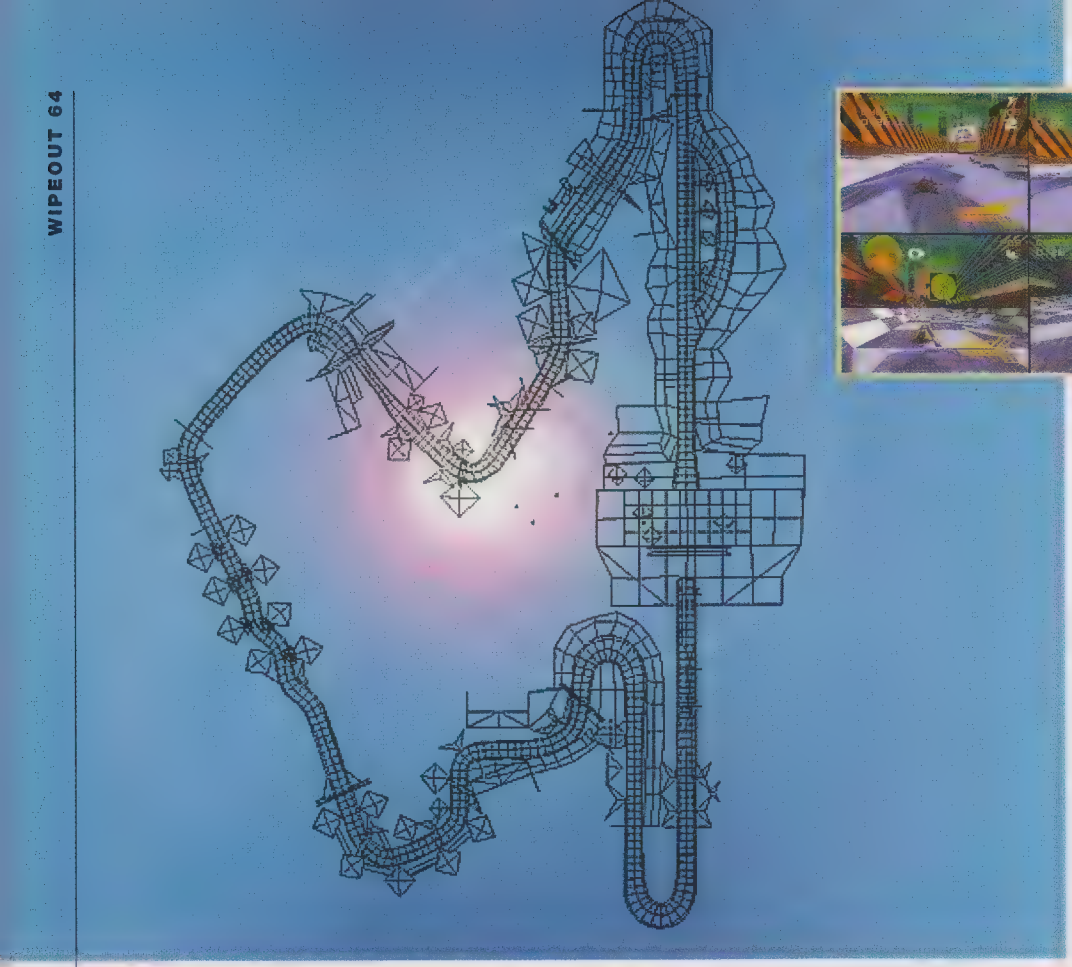
Tiputimme pelistä nopeusmittarin, koska se oli mielestämme varsin tyhmä kapistus. Huippunopeus pelissä vastaa todellisuudessa noin 1 100 kilometriä tunnissa, turbon kanssa enemmän.

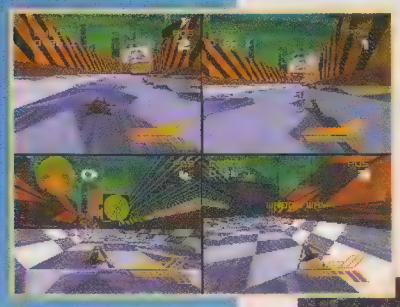
– *Wipeout 64* on yhdistelmä kahdesta edellisestä, kertoo ohjelmoija Andy Satterthwaite Next Generation lehdelle antamassaan haastattelussa. Ekassa pelissä meno oli upeaa, mutta törmäykset kauheita. Nyt olemme yrittäneet parantaa törmäyksiä, säilyttäen silti vauhdin upeana. Tämä yhdistettynä analogiseen ajotuntumaan tekee pelistä todella realistisen, pelkkää matalalentoa.

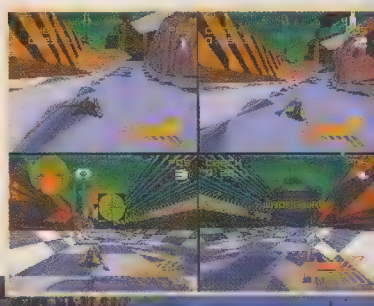
Kehitysporukka on yrittänyt viedä kilpa-ajon äärimmilleen. Lupauksena on vielä pelaaja paljon pitemmälle perinteisestä kilpa-ajosta, jossa vain kisataan ensimmäisestä, toisesta tai kolmannesta paikasta. *Wipeout 64* antaa meille aikarajoitukset sekä aseiden käsittelyn kaupan päälle.

Aika-ajossa pelaajalle annetaan ajoneuvo, jolla hänen on selviydyttävä kierroksesta voidakseen jatkaa peliä. Aseiden käsittely tarkoittaa, sitä että pelaajan on tuhottava annetussa ajassa mahdollisimman monta ympärillä kieppuvaa alusta. Tähän tarkoitukseen olemme kehittäneet markkoiden parhaimmat aseet, kertoo pelin tuottaja.

Wipeout 64:ssä jokaisella menopelillä on oma superaseensa. Tämä on tehty lähin-



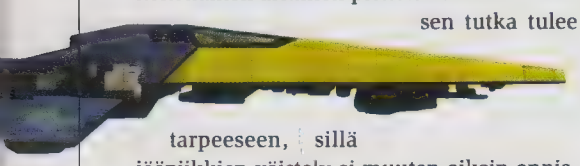




nä sen takia, etteivät pelaajat juuttuisi ajamaan vain yhdellä aluksella, vaan pelaisivat kaikkia vuorotellen. Yksi uusista aseista on jättimäinen energiapallo, joka menee läpi mistä tahansa, tuhoten kaiken tieltään. Toinen taas mahdollistaa energian imemisen vastustajan aluksesta omaan. Pelaajan on myös mahdollista ajaa niin lujaa, että hän näyttää näkymättömältä muille pelaajille. Siis todella lujaa.

Peliä ovat olleet luomassa yhteensä seitsemän graafikkoa, kolme ohjelmoijaa, kaksi suunnittelijaa sekä tuottaja. Heidän päämääränään oli tuottaa peliä, joka vie *Wipeoutin* askeleen pitemmälle. Samalla piti kuitenkin säilyttää kaikki se, mikä oli ollut parasta edellisissä osissa. Ohjaukseen ei ole tehty isoja muutoksia. Kehittäjät kehuvat silti ajotuntumaa ja kiittelevät nimenomaan Nintendo 64:n analogista ohjainta.

Radat ovat tutunoloisia. Hyppyjä ja tunneleita riittää, pelistä löytyy myös mielenkiintoinen jäärata. Jäärata ei ole enää pelkkä jäävuoren sisuta, tällä kertaa kyseessä on kokonainen arktinen pienoismaailma. Aluksen tutka tulee tarpeeseen, sillä jääpiikkien väistely ei muuten oikein onnistu. Vedenalaisella radalla pitää varoa ainakin jättimäistä kalaa, tulivuoriradalla taas hehkuvan kuuma laava tekee olon tukalaksi. Todella kovan paikan tullen voi hieman rentoutua ja antaa autopilotin hoitaa homma kotiin.



Esiversiossa Psygnosis antaa meille hieman esimakua pelistä: yksityiskohtia riittää, lisäksi tekijät lupaavat päivitysnopeuddeksi 30 ruutua sekunnissa jopa nelinpelimoodissa.

Alussa tekijöitä hieman hirvitti siirtyminen kokonaan uuden konsolin maailmaan. Nopeasti kävi kuitenkin ilmi, ettei homma ollutkaan niin vaikeaa kuin alussa kuviteltiin. Silti Psygnosis ei ole päästänyt ityseään helpolla, suurin osa pelistö on kirjoitettu uudelleen konvertoimisen sijaan.

Olemme vakuuttuneita siitä, että tässä pelissä on parhaat Nintendo 64:lle tehdyt musiikit kautta aikain.

Musiikki toimi sellaisenaan myös Nintendo 64:llä, tekijöiden päinvastaisista luuloista huolimatta.

– Luulimme, että musiikin liittämisestä peliin tulisi suuri ongelma, he kertovat. Rehellisesti on sanottava, että musiikki ei ole ollut Nintendolle tehtyjen pelien parhaimpia puolia. Olemme kuitenkin vakuuttuneita siitä, että tässä pelissä on parhaat Nintendo 64:lle tehdyt musiikit kautta aikain.

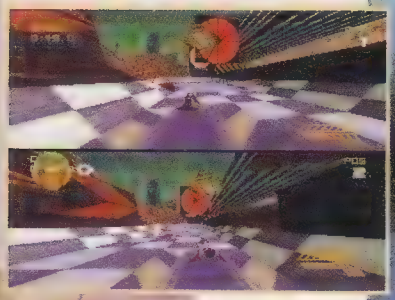
Teknobiitti ei voi enää sijaita CD:llä, vaan tekijöiden oli tyydyttävä Nintendon pelikasettiin. Tämän Psygnosis on ratkaissut antamalla artistien itsensä, mukana tanssikuningas Fluke, kirjoittaa musikkiaan uudelleen peliin sopivaksi.

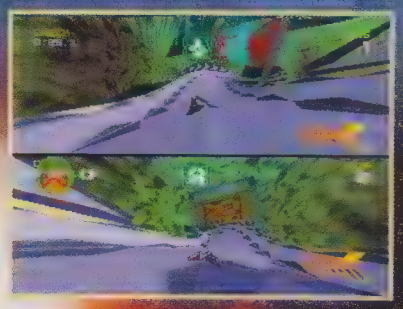
Edellisiä versioita pelanneet tietävät jo mistä pelissä on kysymys. Kilpa-ajo ei anna todellista kuvaa pelin vauhdikkuudesta. Tuuli vinkuu korvissa ja silmät sattuvat, sydän on koko ajan rytmihäiriössä ja värimaailma vyöryy ylitsesi. Alussa analoginen ohjaus hieman oudoksuttaa, mutta radalla pysymisen oppii nopeasti parin kunnon rysäyksen jälkeen.

– Noudatamme tiettyjä sääntöjä uutta rataa suunnitellessamme, kertoo eräs pelin kehittäjistä. Tärkeintä *Wipeoutissa* on ehdottomasti nopeus. Päämääräänä on se, että pelaaja pystyy ajamaan maksiminopeudella, jokaisesta mutkasta ja esteestä nauttien. Ylitsepääsemättömiä esteitä radoille ei suunnitella, se ei ole mielestämme hauskaa. Otimme myös pois tyhmän nopeusmittarin, koska emme pitäneet sitä ollenkaan järkevänä. Maksiminopeus liikkuu jossain tuhannen kilometrin tuolla puolen tunnissa, turbolla enemmän.

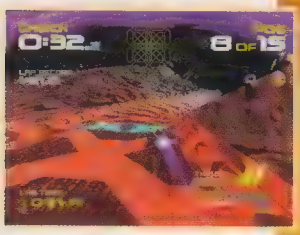
Wipeout 64:n takana olevat henkilöt ovat enemmän kuin tyytyväisiä peliin. He ovatkin ylpeästi laukoneet seuraavaa:

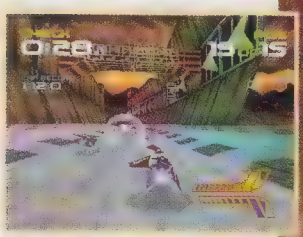
– Tässä ei ole kysymyksessä mikään *Wipeout 3*, vaan kaikkien aikojen paras versio *Wipeoutista*! ■





Wipeout 64:ssä pelaajaa koetellaan monenlaisilla hypyillä ja esteillä. Lisäksi pelistä löytyy vedenalainen rata.





Peli on pitkälti kirjoitettu uudelleen, vain osa siitä on konvertoitu. Musiikki on yhtä (hyvää) tanssimusiikkia kuin aikaisemminkin.

Ekassa pelissä meno oli upeaa, mutta törmäykset kauheita. Nyt olemme yrittäneet parantaa törmäyksiä, säilyttäen silti vauhdin upeana.

JAPANI: Japanilaisten kokemukset atomipommista ja sen seurauksista synnyttivät Godzillan. Hirviö on tuhonnut pilvenpiirtäjiä ja taistellut avaruusmonstereita vastaan yli 20 elokuvassa.

Mikä on 150 metriä pitkä, painaa 400 tonnia, puhaltaa radioaktiivista tulta suustaan ja rakastaa japanilaisten kaupunkien tallomista. Oikea vastaus on tietysti Godzilla, joka uusimmassa filmissään kokeilee miltä tuntuu talloa vaihteeksi Manhattanin nähtävyyksiä New Yorkissa Yhdysvalloissa. Godzillan mittasuhteet saavat Spielbergin dinosaurukset näyttämään nössöiltä märehtijöiltä. Kuten sanotaan, koolla on merkitystä.

Teksti: Petteri

Godzilla

Godzilla näki päivänvalon jo vuonna 1954 filmissä nimeltä *Gojira*. Supermonsterin oikea nimi on sittemmin muuttunut länsimaiseen suuhun paremmin sopivaksi Godzillaksi.

Filmien idea on lyhykäisyydessään seuraava: hirviö on syntynyt tähän maailmaan pieleen menneen ydinkokeen tuloksena ja siitä on syytä päästä äkkiä eroon.

Kun alkuperäistä filmiä tuotiin esitettäväksi amerikkalaisissa teattereissa, lisättiin siihen kohtauksia, joissa esiintyy sen ajan huippunäyttelijä Raymond Burr (aka Perry Mason). Elokuva sai myös uuden nimen, *Godzilla – King of Monsters*. Koskaan aikaisemmin elokuvakangasta ei ollut täyttänyt tällaiset mittasuhteet omaava olio. Sittemmin Godzilla on kisannut mm. King Kongin kanssa filmissä *King Kong vs. Godzilla*. Ei tarvitse miettiä kauaa sitä, kumpi kisan voitti.

Godzilla on ollut pääosissa kaikkiaan 22 filmissä ja se on taistellut lähes kaikkia kuviteltavissa olevia vihollisia vastaan. Matkan varrella Godzilla on saanut myös pojan, Godzilla juniorin.

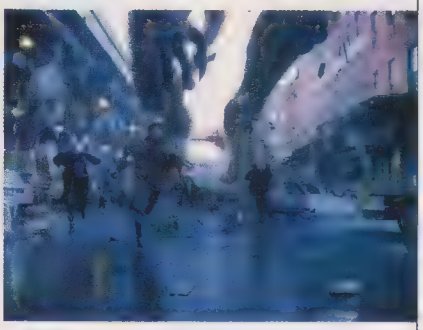
Viisikymmentäluku oli tieteiselokuvien kulta-aikaa Yhdysvalloissa, pitkälti kylmän sodan ja ryssänpelon johdosta. Ei ollutkaan mikään ihme, että suuri osa hirviöistä tuli Marsista – Punaiselta planeetalta.

Japanissa taas yksi suurimmista koko maata koskettavista peloista oli atomipommi. Kauhistuttavista Hiroshiman ja Nagasakin pommituksista oli kulunut vasta muutamna vuosi, joten näyt olivat elävänä kaikkien mielissä.

Ensimmäisessä filmissään Godzillalla oli heti pahat mielessä. Yksikään uhriksi joutunut kaupunki ei säästynyt sen valtavilta jaloilta tai radioaktiiviselta tulelta. Vuosien kuluessa Godzilla kuitenkin muuttui viihdyttävämmäksi, avuliaaksi ja pikkuhauskaksi. Tänä päivänä Godzilla on suorastaan sankari japanilaisten lasten mielissä.

Myös ulkoasussa tapahtui muutoksia. Hirviö, joka näytti alussa pahan aknen riivaamalta murmelilta, alkoi vähitellen muistuttaa suurta murmelia, jolla on valtavat hampaat – ja paha akne.

Godzilla on ollut pääosissa kaikkiaan 22 filmissä ja se on taistellut lähes kaikkia kuvitelta-



■ **USA:** Vuosien vatvomisen jälkeen Columbia Tristar sai Toholta oikeudet elokuvaan. Vihdoinkin New Yorkin asukkaat saavat tuntea Godzillan vihan.

vissa olevia vihollisia vastaan. Matkan varrella Godzilla on saanut myös pojan, Godzilla juniorin.

Godzillan oikeudet omistaa yhtiö nimeltä Toho. Tohon ansiosta Godzilla on pysynyt poissa länsimaisilta massamarkkinoilta – se on sitkeästi kieltäytynyt Hollywoodin setelitukuista ja prosenttiosuuksista. Yhtä hiljaista on ollut tv-pelirintamalla, muutamaa Tohon itsensä kehittämään keskinkertaista SNES-peliä lukuunottamatta. Nyt tilanne on kuitenkin toinen, kuten kaikki voivat elokuvateattereissa asian todeta.

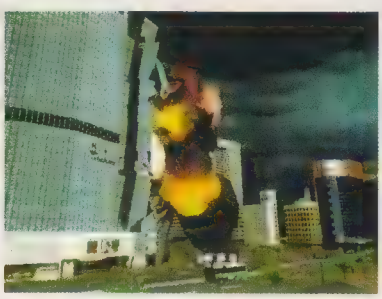
Sega on saanut jalkansa Tohon ovenväliin ja päässyt kehittämään peliä nimeltä *Godzilla Generations* uudelle Dreamcast-konsolilleen. Pelin arvellaan valmistuvan Japanissa samanaikaisesti Dreamcastin julkistuksen yhteydessä, tämän vuoden marraskuussa. Pelin tarkemmat tiedot ovat vielä suuri salaisuus.

Filmin tekijät Roland Emmerich ja Dean Devlin muistettaneen parhaiten *Independence Day*-avaruusrymistelystä. Godzillan kuvauspaikoilla muuten jaettiin alueella asuville ihmisille korvatulppia, jotta he pystyivät nukkumaan paremmin siinä metelissä.

Kyseessä on siis ensimmäinen Godzilla-elokuva, jossa päähenkilö tallustelee USA:n maaperällä. Elokuvan tuottajat saivat samalla Toholta luvan tehdä Godzillalle kasvojenkohotusleikkauksen. Aikaisemmin olioita esittivät kumipukuihin pukeutuneet ihmisnäyttelijät, tässä elokuvassa suuri G näyttää jo uskottavalta monsterilta. Atomisaurus on tietysti läpikotaisin digitaalinen luomus. Elokuva on aika tummasävyinen, ainakin päättömiin edeltäjiinsä verrattuna.

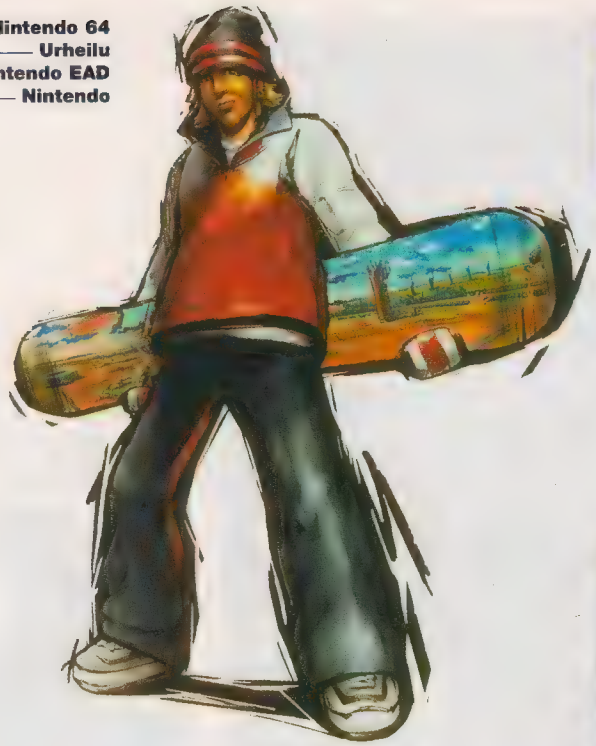
Mediarummutuksesta ja maailman kalleimmasta markkinointikampanjasta huolimatta elokuva ei ole ollut mikään jättimenestys. Omilleen tekijät varmasti silti kivunnevat, käärien ehkä muutaman sadan miljoonan voitotkin taskuihinsa. Tähän mennessä elokuvan tekemiseen ja sen markkinointiin on käytetty jo miljardi suomen markkaa.

Oli aika, jolloin ihmiset hallitsivat maata – nyt on Godzillan vuoro. ■



■ **PELI:** *Godzilla Generations*, joka on tehty Segan uudelle konsolille, on ensimmäinen vakava yritys tehdä jättiliskon edesottamuksiin perustuva TV-peli.

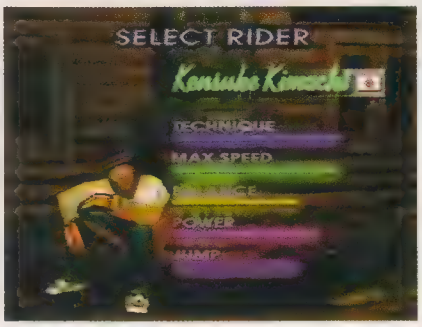
KONE ——— Nintendo 64
PELITYYPPI ——— Urheilu
JULKAISIJA ——— Nintendo EAD
KEHITTÄJÄ ——— Nintendo



Nintendo

1080 Snowboarding on täynnä vauhtia ja kieputusta. Mäkeä lasketaan tosissaan, tavoitteena ensimmäinen sija.

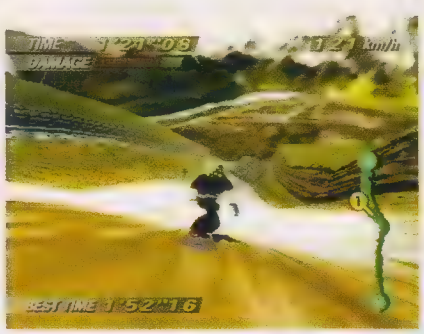
Teksti: Loviisa



Lautailu on parasta talvessa. Saman seikan on havainnut myös Shigeru Miyamoto. Uusimassa *1080 Snowboarding*-pelissä mennään vauhdilla ohi *Snow Racer '98*:n, *Snowboard Kidsin* sekä *Cool Boardersin*. Muut pelitalot jäävät kylmilleen seisomaan.

Lumi narskuu laudan alla, matkan varrella hengenvaarallisia hyppyjä, adrenaliini jyllää veressä. Grafiikat ovat veitsenteräviä, mäet vauhdikkaita ja musiikki tunkee luihin ja ytimiin. Kysymyksessä on haaste, josta ei selviä ilman kunnon harjoittelua.

"Jo musiikeista kuulee, että kyseessä ei ole mikään tavallinen Nintendo-peli."
– Giles Goddard, ohjelmoija



– Olemme tietysti tutkineet sitä, miten oikea lauta käyttäytyy mäessä, kertoo Giles Goddard, eräs pelin ohjelmoijista. Mäkeä laskettaessa peli toimii reaaliajassa – missään vaiheessa ei ole kysymys ennalta ohjelmoiduista toiminnoista.

Pelin kehittänyt ohjelmointitiimi on hyödyntänyt Nintendon hyväksi havaittua 3D-grafiikkamoottoria, mutta hahmot luotiin uudella tavalla.

– Peli on ohjelmoitu tavalla, jossa maenlaskijat reagoivat koko ajan tapahtumiin ja eteen tuleviin esineisiin, selittää Giles Goddard.

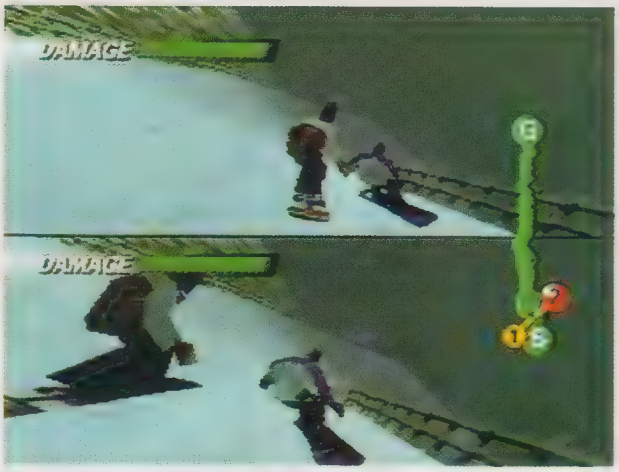
Pelissä on yhteensä kahdeksan rataa. Niiden lisäksi löytyy yksi harjoitusrata, yksi halfpipe sekä lumiramppi. Ramppi on tietysti temppujen tekemiseen ja harjoitteluun. Pelihahmoja on valittavana viisi kappaletta, lautoja kahdeksan. Kaksinpeli on tietysti mahdollista.

Grafiikka pesee selvästi kaikki muut tämän pelityypin edustajat mennen tullen. Lumi on valkoista ja kevyttä, eikä pelaajista tule niin tavallista polygonimössöä kun he kaatuvat. Ennen kilpailua pitää hieman harjoitella, että pysyy vauhdissa ehjänä. Sitten vain mäkeen, jossa vauhdin ja laskutavan määrää pelaaja itse.

Peli jäljittelee erittäin hyvin todellisuutta. Lumi lentää pois laudan tieltä pelajan kiitäessä alas mäkeä. Aurinko häikäisee oikeasti ja hypyissä on vaikea pitää tasapaino.

Onko itse Shigeru sitten käynyt Alpeilla laskettelemassa, kun tuloksena on

lyö laudalta



näin mainio peli?

– Ei, mutta minä ja pari graafikkoa harrastamme lumilautailua, kertoo Giles Goddard. Olemme todella innoissamme uutuuden pelattavuudesta. Tiesimme, että pelattavuus eli tärkeintä, joten yritimme tehdä pelistä mahdollisimman todenmukaisen. Jo musiikeista kuulee, että kyseessä ei ole mikään tavallinen Nintendo-peli. ■

UUDET JULKAISUT

Pelejä, joiden ilmestymisajankohta on heinäkuu 1998 – syyskuu 1998

Nintendo 64

Air Boarder 64	syys
All-Star Baseball	elo
Banjo-Kazooie	heinä
F1 World Grand Prix	syys
GT 64	heinä
Iggy's Reckin' Balls	syys
International Superstar Soccer '98	syys
Mission: Impossible	syys
WWF Warzone	elo
Waialae Country Club True Golf	syys

Game Boy

Bust-a-Move 3	elo
International Superstar Soccer	elo
King of Fighters	syys
V-Rally	elo
WWF Warzone	elo

Saturn

Shining Force III	heinä

PlayStation

Actua Tennis	syys
Armoured Core	heinä
Azure Dreams	syys
Batman & Robin	elo
Bio Freaks	syys
Blast Radius	heinä
Blasto	elo
Bomberman World	elo
Breath of Fire III	elo
Brian Lara Cricket	heinä
Command & Conquer: Retaliation	syys
Circuit Breakers	heinä
Colin McRae Rally	heinä
Dead or Alive	heinä
Fifth Element	syys
Fluid	elo
Heart of Darkness	heinä
Ghost in the Shell	heinä
International Superstar Soccer Pro '98	syys
Jeremy McGrath Supercross '98	heinä
Kula World	heinä
Madden NFL '99	syys
Mega Man 8	heinä
Mega Man: Battle & Chase	heinä
Mortal Kombat 4	syys
N20	syys
Ninja	syys
Pet in TV	syys
Phat Air: Extreme Snowboarding	heinä
Point Blank	heinä
R-Types	syys
San Francisco Rush	syys
Sentinel Returns	heinä
Small Soldiers	elo
Street Fighter Collection	heinä
Tekken 3	syys
Tombi	syys
Treasures of the Deep	heinä
Victory Boxing 2	syys
Viper	heinä
WWF Warzone	elo
XLR-8	syys
X-Men vs. Street Fighter	elo

PELI

ARVOSTELUT

Topi

[ikä: 24 • harrastaa: musiikkia • pitää: RPG ja seikkailupelit • ei pidä: amerikkalaiset pelit]

Parasta: ***Final Fantasy VIII*** – Lähtölaskenta uusiksi. ***Legend of Zelda – Ocarina of Time*** – Herkkä. ***F-Zero X*** – Pitkästä aikaa hauska liidokkipeli. ***R-Type*** – Iremin klassikolle ei pärjää yksikään shoot 'em up. ***Parasite Eve*** – Eihän tästä pääse irti millään.

Martti

[ikä: 23 • harrastaa: manga, itärannikon rap • pitää: seikkailu- ja shoot 'em up • ei pidä: full motion video]

Parasta: ***Final Fantasy Tactics*** – Pohjattoman antoisa peli. ***Azure Dreams*** – Erittäin omaperäinen roolipeli. ***Rakuga Kids*** – Kova vauhti ja riemastuttavan kipeät hahmot. ***G-Darius*** – Pleikkarin paras shoot 'em up. ***Final Fantasy VIII*** – Demoversion perusteella ehdoton markkinaykkönen.

Joonas

[ikä: karttuva • harrastaa: varjoisat terassit • pitää: väkivalta, kilpa-ajo & ongelmanratkaisu • ei pidä: kaikki ne hiton jalkapallopelit]

Parasta: ***Colin McRae Rally*** – Kaasua, sanoi Colin. ***Rakuga Kids*** – Kaikkien aikojen erikoisin beat 'em up. ***Tekken 3*** – Väkivaltaviihdettä! ***F Zero X*** – Avaruusrallia täpöväreillä. ***G Darius*** – Rehellinen shoot 'em up.

Loviisa

[ikä: 21 • harrastaa: musiikki ja muoti • pitää: ongelmanratkaisu • ei pidä: räiskintäpelit]

Parasta: ***Aya Brea*** – Sata kertaa coolimpi kuin Lara. ***Wipeout 64*** – Ei voi lopettaa. ***Gran Turismo*** – Siistit autot. ***1080° Snowboarding*** – Talven vaihtoehto *Top Skaterille*. ***Sega Rally 2*** – *Daytona USA 2*:sta odotellessa.

John

[ikä: 31 • harrastaa: raskas musiikki ja kauhufilmit • pitää: mätkintäpelit • ei pidä: lentosimulaattorit]

PARASTA: ***Resident Evil 2*** – Aina vaan. ***Crime Killer*** – Visioautoilua. ***Vigilante 8*** – Nostalgia-autoliua. ***House of the Dead*** – Zombie-saalistusta. ***Blasto*** – Avaruushassuttelua.

Mikko

[ikä: 22 • harrastaa: musiikki • pitää: urheilu ja tappelu • ei pidä: leipiintyneet ohjelmoijat]

Parasta: ***S.C.A.R.S.*** – Tuhmaa liikennekäyttäytymistä. ***International Superstar Soccer '98*** – Yhtä hyvä kuin edeltäjänsä. ***F-Zero X*** – Matkapahoinvointi ei ole kivaa. ***Sega Rally 2*** – Maailman hauskin tapa hassata rahaa. ***Mike Tyson's Punch Out*** – NES osaa edelleen tyrmätä.

ARVOSANAT

Mikä on oikeus ja kohtuus? Ovatko arvostelijamme idiootteja vai neroja, se saat sinä lukijana päättää. Numerot riippuvat aina peliarvostelijoiden henkilökohtaisista mieltymyksistä. Esimerkiksi Topi ja Maalistti pitävät enemmän japanilaisista roolipeleistä kuin amerikkalaisista splattereista. Joonas ja John taas ampuvat ensin ja lukevat käyttöohjeet sitten. Arvostelijoiden erilaisten mielihalujen vuoksi annamme aina vähintään kahden toimittajan kertoa mielipiteensä kustakin pelistä.

Numeroita viilataan saman lajityypin muita ajankohtaisia edustajia mittatikkuina käyttäen. Pari vuotta vanhojen pelien vertaaminen viimeisimpiin uutuuksiin ei ole kovin mielekästä, koska grafiikan, äänten ja pelituntuman taso kasvaa peli peliltä. 32-bittisten pelejä on turha verrata NESin tai Master Systemsin peleihin.

Viimeinen suuri kysymysmerkki on arvosanasysteemi. Käyttämäämme arvostelusysteemiä käyttää 95% maailman pelilehdistä, joten se saa kelvata meillekin.

Alla pieni sanallinen selvitys noiden mystisten numeroiden tarkoituksesta.

100	paras, kaunein, virheetön.
95-99	tähän kastiin yltävät vain harvat ja valitut
90-94	huipputulos. osta tai itke ilman.
80-89	selkeästi yli keskitason. Pelityypin faneille ehdoton hankinta
70-79	keskitasoa. Kannattaa testata ennen kuin ostaa.
60-69	keskinkertainen. Omalla vastuulla, saattaa miellyttääkin.
50-59	Mitähän televisiosta tulee – Kymppitonni, jess!
30-49	Näitä joulupukki tuo tuhmille.
10-29	Kiikutettava hävitettäväksi.
1-9	Peli on pelattu!

Nordic games
Yliopistonkatu 30
20100 TURKU
Puh. 02-2757 600
Fax: 02-2510 055
Palvelemme: ma-pe 9-18, la 10-14
www.nordicgames.fi

Suomen suurin valikoima, edullisimmat hinnat ja nopeat toimitukset!

Meiltä saat myös Nordic Games-lahjakortit! Soita ja kysy!

PLAYSTATION

Peruspaketti

Sis. keskusyksikkö, Sony Dual Shock -peliohjain, scart-kaapeli, virtajohto sekä puolen vuoden takuu.

889,-

Peruspaketti + peli

Sis. peruspaketti. Lisäksi saat valita yhden pelin oheisesta pelilaatikosta.

1129,-

Suuri toivepaketti

Sis. peruspaketti ja lisäohjain. Lisäksi saat valita kaksi peliä oheisesta pelilaatikosta.

1399,-

Pelilaatikko

Näistä peleistä saat valita, kun tilaat pelipaketin!

Theme Hospital

Rakenna sairaala, palkkaa henkilökuntaa ja yritä saada kaikki toimimaan sujuvasti.

Dark Omen

Strategiapeli, jossa toimit palkka-armeijan johtajana. Muista, että kokemus on valttia.

Re-Boot

Huippusuosittu TV-sarja on nyt myös pelinä! Etsi ja tuhoa nopeasti. Aika vähenee uhkaavasti...

Clock Tower

Yritä pysäyttää psykopaattinen murhaaja ennenkuin on liian myöhäistä!

Tommi Mäkinen Rally + Sony Dual Shock

369,-

Huippupelit edullisesti!

Mortal Kombat 4
319,-

Tekken 3
319,-

Frenzy!
319,-

Sentinel Returns
319,-

V-Ball
319,-

Vigilante 8
319,-

Ghost in the Shell
319,-

Circuit Breakers
319,-

Colin McRay Rally
319,-

Forsaken
319,-

Lucky Luke
319,-

Armored Core
319,-

Gran Turismo
319,-

One
299,-

Poy Poy
319,-

Treasures of...
319,-

PLAYSTATION

Diablo + peliopas	349,-
Alundra + peliopas	399,-
Deathtrap D. + peliopas	399,-
Resident Evil 2 + peliopas	439,-

Mad Catz-rattiohjain + yksi seuraavista peleistä

Mutkat suoriksi aidon-tuntuisella ajofiiliksellä! Mad Catz-rattiohjain ja kovan luokan kaahaus-peli yhteensä vain:

499,-

Test Drive 4

Ray Tracers

Total Drivin´

Pelitarjous vailla vertaa!

Hieraise silmiäsi, sillä Suomen suurin peliputiikki myy laatupelejä uskomattoman halvalla!

The Note

Devil´s Deception

Courier Crisis

Darklight Conflict

1 peli **199,-**

2 peliä **329,-**

LOKAKUUN UUTUUDET

Assault	319
Big Air	299
Buggy	319
Eliminator	319
Future Cop: LAPD...	299
Global Domination	319
Formula One 98	319
ISS Pro 98	319
Knock Out Kings	299
Madden NFL 99	299
Medievil	319
Moto Racer 2	299
Nascar 99	299
NHL 99	299
Pet in TV	319
Test Drive 5	299
Tombi	319
Salvation	319
Small Soldiers	299
Spyro the Dragon	319

SUORAAN HYLLYSTÄ

Actua Tennis	319
Auto Destruct	299
Ark of Time	299
Armored Core	319
Batman & Robin	319
Beast Wars	299
Biofreaks	319
Blast Radius	299
Bloody Roar	319
Bomberman	319
Brahma Force	319
Breath of Fire 3	319
Brian Lara Cricket	319
Broken Helix	319
Bugriders	299
Bushido Blade	319
Bust-a-Move 3 DX	299
Cardinal Syn	319
Castlevania	319
Clock Tower	199
Chill	299
Circuit Breakers	319
Colin McRae Rally	319
Colony Wars	269
Cool Boarders 2	299
C & C - Red Alert	319
Crime Killer	319
Critical Depht	299
Croc	219
Crash Bandicoot 2	319
Dark Omen	299
Dead or Alive	319
Deadball Zone	319
Deathtrap Dungeon	319
Devil´s Deception	299
Diablo	299
Duke Nukem	299
Everybody´s Golf	319
Excalibur	199
Exhumed	299
Extreme Snowbreak	299
G-Police	269
Formula Karts	269
Felony 11-79	269
Fifth Element	319
Final Fantasy VII	339
Fighting Force	299
Fluid	319
Formula 1 97	319
Forsaken	319
Frenzy!	319
Gex 3D	319
Ghost in the Shell	319
Gran Turismo	319
Grand Theft Auto	319
Hercules	319
Jet Rider 2	319
Klonoa	319
Kula World	319
Last Report	199
Lucky Luke	319
Maximum Force	299
Masters of Teräs Käsi	319
Megaman	299
Men in Black	319
Midnight Run	299
Mortal Kombat 4	319
Moto Racer	219
Motorhead	319
N2O	319
Nagano Olympics 98	319
Nascar 98	219
NBA Fastbreak 98	319
NBA Live 98	219
NBA Pro 98	319
Need for Speed 3	299
Newman Haas Racing	319
NHL 98	219
NHL FaceOff 98	299
Nightmare Creatures	299
Nuclear Strike	219
Oddworld - Abe´s...	299
Oddworld 2	319
One	299
Overboard!	239
Pax Corpus	299
PGA 98	219
Phat Air Snowboard	319
Poy Poy	319
Premier Manager 98	319
Pro Manager 98	319
Rascal	319
ReBoot	299
Resident Evil 2	359
Risk	269
Riven (5CD)	369
Road Rash 3D	299
Rock´n Roll Racing 2	299
Sentinel Returns	319
Snow Racer 98	299
Spawn	319
Spice World	169
Street Fighter Coll.	319
Suikoden 2	319
Super Motocross	319
Super Pang Collection	319
Tekken 3	319
Test Drive 4	219
Theme Hospital	299
Toca Touring Car	319
Tomb Raider 2	319
Tommi Mäkinen Rally	319
Total NBA 98	319
Treasures of the Deep	319
V-Ball	319
Vigilante 8	319
Viva Football	319
VS	319
Warcraft 2	219
Wargames	299
WCW vs Nitro	319
Wild Arms	319
World Cup 98	299
Wrecking Crew	319
X-Men - Children...	319
X-Men vs Street Fight.	319
Xenocrazy	319
Z	269
Zero Divide 2	319

PLATINA-SARJA

Actua Soccer	169
Adidas Power Soccer	169
Air Combat	169
Alien Trilogy	169
Bust-a-Move 2	169
Command & Conquer	169
Crash Bandicoot	169
Destruct. Derby	169
Destruct. Derby 2	169
Die Hard Trilogy	169
Fade to Black	169
Formula One	169
Pandemonium	169
Porsche Challenge	169
Rayman	169
Resident Evil	169
Ridge Racer Revolut.	169
Road Rash	169
Soul Blade	169
Soviet Strike	169
Tekken	169
Tekken 2	169
Tomb Raider	169
Track & Field	169
True Pinball	169
V-Rally	169
Wipe Out 2097	169
Worms	169

PELIOHJAIMET

Ascii (Sony)	149
Ascii Grip	199
Ascii Arcade	299
NecGon	299
Sony	189
Sony, musta	189
Sony, valkoinen	189
Sony Dual Shock	239

ASEET

Light Blaster	199
Erazer	249
Real Arcade Light...	329

MUISTIKORTIT

Sony	159
15-paikkainen	129
240-paikkainen	199
480-paikkainen	299

MUUT TARVIKKEET

Antennikaapeli	159
Hiiri	199
Link Up-kaapeli	139
Multi-Tap	279
RGB/Scart-kaapeli	139
X-Tender jatkoj.	69

NINTENDO 64

Peruspaketti

Sis. keskusyksikkö, scart-kaapeli, peliohjain ja puolen vuoden takuu.

949,-

Suuri toivepaketti

Sis. keskusyksikkö, scart-kaapeli, peliohjain, alkuperäinen lisäohjain, muistikortti, rumble pack, Banjo Kazooie -peli sekä puolen vuoden takuu.

1599,-

Formulapaketti

Sis. keskusyksikkö, scart-kaapeli, peliohjain, Formula 1 World Grand Prix sekä puolen vuoden takuu.

1295,-

Huippupelejä Nintendo 64:lle!

Wetrix 449,-

Virtual Chess 64 429,-

Aero Gauge 399,-

GT 64 399,-

UUTUUDET

1080 Snowboarding	449
Air Border 64	399
Bomberman Hero	399
F1 World Grand Prix	399
GASP	449
ISS 64	449
Mission Impossible	449
Mortal Kombat 4	449
Waialae Country Golf	399

SUORAAN HYLLYSTÄ

Aero Gauge	399
Banjo Kazooie 3D	449
Blast Corps	399
Bomberman 64	399
Bust-a-Move 2	399
Clayfighter 63 1/3	399
Chameleon Twist	399
Cruising World	449
Dark Rift	449
Diddy Kong Racing	399
Doom 64	449
Dual Heroes	399
Duke Nukem 64	429
Extreme G	399
Formula 1 Pole Posit.	399
Forsaken	449
Goemon Mystical N.	449
Golden Eye	359
GT World Champ.	399
Int. Superstar Soccer	449
Killer Instict Gold	469
Kobe Bryant in NBA	399
Lamborghini	429
Lylat Wars	349
Mace	429
Madden 64	399
Mario Kart 64	399
Mischief Makers	429
Mortal Kombat Trilogy	499
Multi-Racing Champ.	449
Mystical Ninja	469
Nagano Winter Olymp.	449
NHL Breakaway 98	469
NBA Hangtime	449
Olympic Hockey	449
Pilot Wings	389
Quake	449
Rampage World Tour	449
Robotron X	449
Snowboard Kids	399
Star Wars	449
Super Mario 64	399
Tetrisphere	399
Top Gear Rally	449
Turok	429
Virtual Chess 64	449
War Gods	399
Wave Race	399
Wayne Gretzky 3D	449
Wayne Gretzky 98	399
WCW vs Nitro	449
Wetrix	399
World Cup 98	399
Yoshi´s Story	399

TARVIKKEET

Adapteri	169
Antennikaapeli	169
Game Booster	299
Muistikortti, harmaa	139
Muistikortti, Plus (4X)	199
Peliohjain, Mako	199
Peliohjain, harmaa	249
Peliohjain, värillinen	269
Ratti, Mad Catz	595
Rumble Pack	125
Rumble P. + muistik.	169
Rumble P. + 4x muist.	249
X-Tender -jatkojohto	99

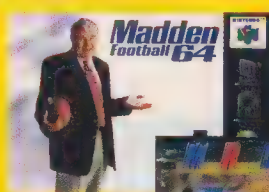
OHJEKIRJAT

Diddy Kong Racing	129
Killer Instict Gold	129
Mario Kart 64	129
Super Mario 64	129
Yoshi´s Story	129

Lokakuun huippupelejä!

- Body Harvest
- F-Zero X
- Knife Edge
- V-Rally
- Gex 2
- Chopper Attack
- Zelda 64
- Twisted Edge Snowboarding
- Space Circus
- Holy Magic Century

HUIPPUTARJOUS!



Madden 64

Multi-Racing Champ.

299,-/kpl

Bust-a-Move 2 399,-

Forsaken 449,-

Kobe Bryant in... 399,-

Mystical Ninja 469,-

Rampage World T. 449,-

Tetrisphere 399,-

War Gods 399,-

WCW vs. NWO 449,-

GAME BOY

Game Boy Pocket

Tämä tavallista Game Boyta pienempi malli on todella helppo kuljettaa mukana. Sujauta taskuun vaikkapa matkalle lähtiessä. Puolen vuoden takuu.

349,-

Pocket Kamera 369,-

Pocket Printer 469,-

Aladdin
199,-

Animaniacs
159,-

Batman
159,-

Batman: Return...
159,-

Blues Brothers
159,-

Bubble Bobble
159,-

Bubble Bobble 2
159,-

Bugs Bunny 2
159,-

Darkwing Duck
159,-

Final Fantasy Adv.
239,-

Final Fantasy L. 1
239,-

Final Fantasy L. 2
239,-

Final Fantasy L. 3
239,-

Hercules
199,-

James Bond - 007
239,-

Jungle Book
199,-

Lion King
229,-

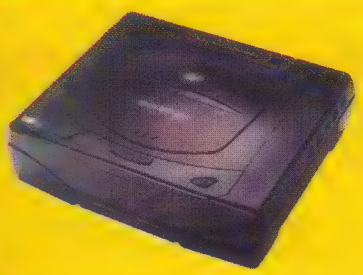
Pocahontas
199,-

Tetris Plus
159,-

Toy Story
239,-

World Cup 98
239,-

SATURN



Peruspaketti

Sis. keskusyksikkö, demo-CD, 2 peliohjainta, scart-kaapeli sekä puolen vuoden takuu.

849,-

Duke-paketti

Sis. keskusyksikkö, demo-CD, 2 peliohjainta, scart-kaapeli, Duke Nukem 3D sekä puolen vuoden takuu.

1149,-

Sega Saturn NetLink on laajennus Sega Saturn -pelikoneeseen. NetLink mahdollistaa edullisen ja helppokäyttöisen yhteyden internetiin tavallisen puhelinliitännän ja kotitelevision kautta! NetLinkin avulla surffailet sujuvasti netissä, lähetät ja vastaanotat sähköpostia ja pelaat hauskoja verkkopelejä. Soita 02-2757 600 ja kysy!

SUORAAN HYLLYSTÄ

Amok	319
Atlantis	339
Batman Forever	269
Bomberman	269
Burning Rangers	339
Bust-a-Move 3	319
Dark Saviour	269
Duke Nukem 3D	339
Enemy Zero	369
Formula Karts	319
FIFA Road to the... 98	319
Fighters Megamix	319
House of Dead	339
House of Dead + ase	479
Independence Day	319
Jurassic Park - Lost...	319
Last Bronx	319
Lost Vikings	319
Madden 98	319
Marvel Super Heroes	319
Mega Man 3X	319
Mighty Hits	319
Nascar 98	319
NBA Action 98	319
NBA Live 98	319
NHL All Stars H. 98	319
NHL 98	319
Pandemonium	319
Panzer Dragon Saga	339
Quake	339
Resident Evil	339
Riven	339
Sea Bass Fishing	269
Sega Touring Car	339
Shining Force 3	339
Sky Target	269
Sonic 3D	269
Sonic Jam	319
Sonic R	319
Steep Slope Slideres	319
Tilt	319
Tomb Raider	269
Trash It	319
Virtua Fighter 2	269
Warcraft 2	319
Winter Heat	319
Wipe Out 2097	319
World League Soc. 98	319
Z	339

ALENNUSPELIT

Alone in the Dark	199
Andretti Racing	199
Breakpoint	199
Bubble Bobble	199
Bug	199
Chaos Control	199
Crusader No Remorse	199
Crow - City of Angels	199
D	199
Darius Gaiden	199
Die Hard Trilogy	199
Discworld	199
Defcon 5	199
Daytona USA	199
Euro 96	199
Exhumed	199
FIFA 96	199
FIFA 97	199
Gex	199
Ghen War	199
Grid Run	199
King of Fighters + ram	199
Madden 97	199
Magic Carpet	199
Mr. Bones	199
NFL Quarterback C. 96	199
NHL 97	199
NBA Live 97	199
Olympic Soccer	199
Panzer Dragon	199
PGA 97	199
Robopit	199
Road Rash	199
Shining Wisdom	199
Shinobi X	199
Space Hulk	199
Tunnel B1	199
Theme Park	199
Virtual Hydlide	199
Worldwide Soccer	199

TARVIKKEET

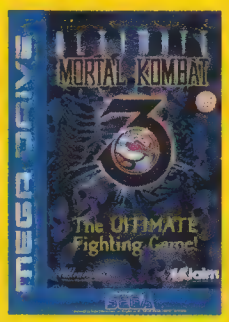
Adapteri (USA)	169
Antennikaapeli	169
Enforcer -ase	269
Erazer -ase	249
Jatkojohto, 2m	69
Multi-Tap (4 ohj.)	409
Peliohjain, alkup.	199
Peliohjain, Terminator	99
Virtual Stick	299

MEGA DRIVE

Judge Dredd
199,-

Comix Zone
159,-

James Pond 2
199,-



Mortal Kombat 3 Ult.
299,-

Incredible Hulk
199,-

FIFA Road to... 98
299,-

SNES

Pinocchio
299,-

Lion King
269,-

Lamborghini Am. Chall.
299,-

Timon & Pumbaa´s J.G.
299,-

Jungle Book
269,-

PC

SUORAAN HYLLYSTÄ

AHX 1	269
Alen Legacy	59
Alphastorm	59
Andretti Racing	169
Balls of Steel	239
Battlespire	269
Burnout: Dragracing	289
Caesar 2	99
Cart Precision Racing	199
Castrol Honda Superb.	239
Championship Pool	149
Close Combat 2	229
Conflict Freespace	239
Dark Reign	239
Deadlock 2: Shrinew.	259
Deathtrap Dungeon	269
Die by the Sword	269
Dog Day	199
Dominion Storm	299
Dreams	239
F1 Manager Pro	229
Fields of Fire	219
Final Fantasy 7	259
Flight Unlimited 2	269
Formula 1	199
Forsaken	239
Game Net & Match	239
Great Battles Triple P.	259
Heart of Darkness	279
Hexen 2	199
Hexplore	199
Incoming	199
Jazz Jackrabbit 2	149
Joint Strike Fighter	199
Kings Quest 6	59
Lands of Lore 2	199
Legacy of Kain	199
Madden 98	199
MAX 2	249
Mechcommander	269
Megapack 9	279
Micro Machines V3	239
Might & Macig 6	239
Motorhead	219
Microsoft Golf	299
Nam	239
NHL 98	149
Operation Art of War	219
Outwars	299
Pinball Construct. K.	99
Plane Crazy	239
Premier Manager 98	199
Queen the Eye	239
Red Baron 2	199
Riven	199
Sensible Soccer 98	249
Seven Kingd.+Sett.2	199
Ski Racing	199
Steel Panthers 3	239
Team Apache	199
Tes Drive 4	199
Tomb Raider 2	159
Toonstruck	79
Tribal Rage	219
Ubik	239
Ultimate Race Pro	199
Unreal	269
Uprising	249
Vangers	219
Warlords 3	249
World Cup 98	239
X-Files	249
X-Com: Interceptor	269
Xenocrazy	239

TOIMITUSEHDOT YM.

TOIMITUSEHDOT

Uusilla tuotteilla on puolen vuoden takuu. Käytettyjen tuotteiden takuuaika on 1 kuukausi.

Toimitusmaksu on 35 mk/lähetys. Isommat paketit (esim. keskusyksiköt ja rattiohjaimet) 60 mk.

Jotkut pelit voivat olla tilapäisesti loppuunmyytyjä tai myöhästyneitä.

Asiakkaalla on oikeus vaihtaa viallinen tuote ehjään veloituksetta.
Jos vian todetaan johtuneen käyttövirheestä tai käyttöohjeiden noudattamatta jättämisestä, palautusta ei voidä hyväksyä.

Asiakas voi halutessaan palauttaa tuotteen seitsemän työpäivän kuluessa lunastuksesta ja saada tuotteen hinnan takaisin. Tuotteen täytyy olla palautettaessa uutta vastaavassa kunnossa.

Nordic Games ei vastaa painovirheistä eikä pelien julkaisua koskevista muutoksista.

Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

VAIHDA VANHAT PELISI UUSIIN

Toimi näin:
Luetteloi pelit, jotka haluat vaihtaa. Viereiseltä sivulta näet, kuinka paljon hyvitämme peleistä. Ensiksi merkitty hinta on myyntihintamme ja jälkimmäinen hinta, minkä hyvitämme pelistä. Jos et löydä pelillesi hintaa, soita.

Pelit ja ohjekirjat tulee olla kotelossa.

Lähetä pelit meille osoitteeseen: Nordic Games, Yliopistokatu 30, 20100 TURKU. (Älä lähetä pelejä postiennakolla.)

Laita mukaan kirje, josta ilmenevät: nimi, osoite, puhelinnumero, syntymäaika sekä holhoojan allekirjoitus (mikäli olet alle 18-vuotias).

Muista ilmoittaa, mitkä pelit haluat tilalle. Kerro myös, mistä lehdestä olet ilmoituksemme lukenut.
Me tarkistamme, että lähettämäsi pelit toimivat ja lähetämme sinulle haluamasi pelit.

Vaihdamme, ostamme ja myymme myös Nintendo, Mega Drive ja SNES -pelejä.
Tiedustele lisää numerosta: 02-2757 600.

MYYMÄLÄMME TURUSSA

Nouda tavara suoraan myymälästämme. Puhelimitse voit kätevästi varmistaa, että tuote löytyy hyllystä.

Myymälämme sijaitsee osoitteessa: Yliopistonkatu 30, 20100 TURKU.

Viimeisimmät uutuudet ja tarjoukset löydät internetistä, osoitteesta: www.nordicgames.fi

Huomio! Uusia pelejä ja tarvikkeita ilmestyy jatkuvasti. Tsekkaa viimeisimmät uutuudet ja kuumimmat tarjoukset nettiosoitteestamme: www.nordicgames.fi. Muistathan myös, että käytettyjen pelien valikoima muuttuu päivittäin!

KÄYTYTYT PELIT JA TARVIKKEET

PlayStationin käytetyt pelit

2XTreme	190	80
4-2-2 Soccer	230	100
Ace Combat	195	90
Actua Golf	160	70
Actua Golf 2	220	100
Actua Soccer	130	40
Actua Soccer Cl. Ed.	240	100
Actua Tennis	240	120
Adidas Power Soc.	115	40
Adidas Power Soc. 2	195	80
Agent Armstrong	230	100
Agile Warrior	130	40
AIV Global	130	40
Air Combat	130	40
Air Race	195	90
Alien Trilogy	130	50
All Star Soccer	195	80
Allied General	220	100
Alone in the Dark	165	40
Andretti Racing	165	50
Aquanuts Holiday	100	30
Area 51	190	80
Assault	240	120
Assault Rigs	85	25
Auto Destruct	230	100
Ball Blazer Champ.	175	75
Batman	160	65
Battlesports	195	80
Battlestation	190	80
Beast Wars	150	60
Bedlam	175	80
Big Air	240	120
Biofreaks	240	120
Black Dawn	175	80
Blam! Machinehead	115	30
Blast Chamber	160	50
Blast Radius	190	90
Blazing Dragons	165	50
Bloody Roar	190	90
Bomberman	220	100
Brahma Force	220	100
Breakpoint Tennis	130	40
Brian Lara Cricket	240	120
Broken Helix	230	100
Broken Sword	195	90
Broken Sword 2	230	100
Bubble Bobble	165	50
Bubsy 3D	165	70
Buggy	240	120
Bugriders	230	120
Burning Road	165	50
Bushido Blade	210	100
Bust-a-Move	130	45
Cardinal Syn	175	80
Carnage Heart	230	100
Casper	150	50
Cheesy	195	75
Chessmaster	195	65
Chill	190	90
Chronicles of the S.	195	65
Circuit Breakers	240	120
City of the Lost C.	195	90
Clock Tower	240	120
Colony Wars	240	120
Command & Conquer	220	100
C & C - Red Alert	240	120
Contra	185	50
Cool Boarders	175	65
Cool Boarders 2	260	140
Crash Bandicoot	160	75
Crash Bandicoot 2	240	120
Criticom	85	25
Croc	240	120
Crow - City of Angels	185	50
Crusader No Remorse	175	70
Crypt Killer	175	90
Cyberia	85	25
Cyperspeed	85	25
Cypersled	85	25
D	165	65
Darklight Conflict	150	50
Dark Forces	195	90
Dark Omen	190	90
Darkstalkers	100	30
Davis Cup Tennis	100	30
Deathtrap Dungeon	195	90
Defcon 5	100	30
Descent	85	25
Destruction Derby	115	30
Destruction Derby 2	130	50
Devils´s Deception	160	70
Diablo	190	90
Die Hard Trilogy	135	60
Discworld	185	50
Disruptor	160	50
Doom	175	90
Dragonheart	165	50
Duke Nukem	230	120
Dynasty Warriors	175	80
Earthworm Jim 2	190	80
Eliminator	260	130
Epidemic	195	65
ESPN Extreme Games	160	50
Excalibur	150	65
Exhumed	195	80
Explosive Racing	175	80
Extreme Pinball	100	30
Extreme Snow Break	195	90
Fade to Black	130	40
Felony 11-79	230	100
FIFA 96	115	30
FIFA 97	135	40
FIFA Road to... 98	240	120
Fifth Element	260	130
Fighting Force	230	120
Final Doom	230	100
Final Fantasy VII	250	130
Firo & Klowd	195	65
Floating Runner	160	40
Fluid	220	100
Formula 1	175	70
Formula 1 97	195	90
Formula Karts	220	100
Frank Thomas Baseb.	160	50
Frenzy	190	90
Frogger	220	100
Full Tilt Battle Pinball	175	80
Future Cop: LAPD	240	120
G-Police	230	120
Galaxy Fight	160	50
Gex	165	50
Gex 3D	195	90
Ghost in the Shell	220	100
Global Domination	260	130
Goalstorm	100	30
Grand Theft Auto	195	90
Gridrun	195	90
Gunship	175	65
Hardcore 4X4	170	65
Hard Boiled	175	80
Heberekes Popoitto	195	65
Hercs Adventure	230	100
Hercules	230	120
Hexen	150	50
Hi Octane	85	25
Hyper M. T. Tennis	150	50
Impact Racing	100	30
In the Hunt	160	40
Incredible Hulk	165	50
Independence Day	175	80
Indy 500	230	120
Int. Motocross X	195	80
Int. Supers. Socc. DL	195	80
Int. Supers. Socc. Pro	195	80
Iron & Blood	115	30
Iron Man X/O	115	30
ISS Pro 98	260	130
Iznogoud	230	100
Jersey Devil	240	120
Jet Rider	195	80
John Madden 97	170	70
Johnny Bazookatone	130	40
Johan Lomu Rugby	230	100
Judge Dredd	175	80
Jumping Flash	165	50
Jumping Flash 2	185	65
Jupiter Strike	85	25
Jurassic Park - Lost...	175	80
Kart Duel	190	75
Kileak the Blood	85	25
Killing Zone	85	25
Kings Field	195	65
Klonoa	190	90
Knockout Kings	240	120
Konami Open Golf	165	50
Krazy Ivan	160	50
Kurushi	230	100
Last Report	175	80
Legacy of Kain	195	80
Lemmings 3D	165	50
Lethal Enforcers	175	80
Little Big Adventure	170	70
Loaded	130	50
Lomax	185	65
Lone Soldier	185	85
Lost Vikings 2	185	80
Machine Hunter	185	80
Madden 98	230	120
Madden NFL 99	240	120
Magic Carpet	100	30
Magic the Gathering	240	120
Marvel Super Heroes	230	100
Mass Destruction	230	100
Masters of Teräs Käsi	240	130
MDK	260	130
Mechwarrior 2	165	60
Medievil	260	130
Mega Man X3	195	80
Mickey´s Wild Adv.	195	90
Micro Machines V3	135	50
Midnight Run	260	140
Monopoly	175	80
Mortal Kombat 3	130	40
Mortal Kombat 4	260	130
Mortal Kombat Myth.	190	75
Mortal Kombat Tril.	230	100
Moto Racer	240	120
Moto Racer 2	240	120
Motor Mash	195	90
Motortoon GP 2	165	70
Myst	185	50
N20	240	120
Nagano Olympics	260	140
Namco Museum	100	30
Namco Museum Vol.2	130	50
Namco Museum Vol.3	195	90
Namco Museum Vol.4	195	80
Nanotek Warrior	240	120
Nascar 98	190	90
Nascar 99	240	120
NBA in the Zone	160	30
NBA in the Zone 2	175	70
NBA Jam Extreme	165	50
NBA Jam T.E.	115	30
NBA Live 96	115	30
NBA Live 97	150	65
NBA Live 98	240	120
Need for Speed	130	50
Need for Speed 2	150	60
Need for Speed 3	240	120
Newman Haas Racing	260	130
NFL Gameday	100	30
NFL Quarterback 97	160	50
NHL Breakaway 98	195	80
NHL FaceOff	100	25
NHL FaceOff 97	150	40
NHL FaceOff 98	260	130
NHL Powerplay	115	40
NHL 97	90	30
NHL 98	140	40
NHL 99	240	120
Nightmare Creatures	260	130
Novastorm	85	25
Nuclear Strike	195	90
Oddworld - Abe´s...	190	90
Oddworld 2	260	130
Off World Intercep.	85	25
Olympic Games	125	40
Olympic Soccer	115	40
One	175	80
Overblood	195	90
Overboard!	240	120
Pandemonium	190	75
Pandemonium 2	240	130
Panzer General	230	100
PaRappa the Rapper	195	90
Parodius	175	75
Pax Corpus	220	100
Pet in TV	240	120
PGA Tour Golf 96	130	50
PGA Tour Golf 97	190	90
PGA Tour Golf 98	240	120
Penny Racers	195	65
Perfect Weapon	175	75
Phat Air Snowboard	220	100
Philosoma	85	25
Pitball	160	40
Pitfall 3D	190	90
Player Manager	190	90
Po´ed	160	40
Porsche Challege	130	50
Power Move Wrestl.	175	75
Powerserve	85	25
Prime Goal	160	50
Primal Race	165	50
Pro Manager 98	260	130
Pro Pinball	165	50
Pro Wrestling	185	80
Project Overkill	195	80
Psychic Detective	165	50
Psychic Force	220	90
Quarterback Club 97	195	65
Rage Racer	150	80
Rampage World Tour	260	130
Rapid Racer	160	50
Raging Skies	185	65
Raiden Project	165	50
Rally Cross	185	80
Rascal	240	120
Raven Project	150	50
Rayman	130	50
Raystorm	195	90
Ray Tracers	195	90
Real Bout Fatal Fury	230	100
Rebel Assault 2	195	90
ReBoot	175	80
Re-Loaded	195	80
Resident Evil	195	90
Resident Evil Dir. Cut	230	100
Return Fire	175	65
Revolution X	100	30
Ridge Racer	115	40
Ridge Racer Revol.	165	50
Rise 2 - Resurrection	100	30
Risk	220	100
Riven	260	140
Road Rage	195	90
Road Rash	130	50
Road Rash 3D	240	120
Robopit	100	30
Robotron X	185	65
Rock´n Roll Racing 2	230	100
Rosco McQueen	230	100
Salvation	260	130
Samparas Ex.. Tennis	130	40
Samurai Showd. 3	185	75
Sentient	195	90
Sentinel Returns	220	100
Shadow Master	260	140
Shellshock	130	40
Shockwave Assault	85	25
Sim City 2000	175	80
Skeleton Warriors	100	30
Skull Monkeys	230	100
Slam & Jam	100	30
Small Soldiers	240	120
Smash Court Tennis	195	80
Snow Racer 98	220	100
Soul Blade	195	90
Soviet Strike	130	50
Space Hulk	115	40
Space Jam	190	75
Speedster	195	100
Spider	175	90
Spot Goes to Hollyw.	195	90
Starblade Alpha	85	25
Star Gladiator	185	50
Starfighter 2000	100	30
Starwinder	165	50
Steel Harbringer	165	50
Steel Reign	260	140
Street Fight. Alpha	100	30
Street Fight. Alpha 2	190	90
Street Fight. 2 - Mov.	165	50
Street Fighter Ex Plus	230	100
Street Racer	185	50
Strike Point	195	80
Striker 96	100	30
Suikoden	220	100
Suikoden 2	260	130
Super Football Ch.	220	100
Super Puzzle F. 2 T.	195	90
Supersonic Racers	130	40
Swagman	195	90
Syndicate Wars	240	120
Tekken	115	40
Tekken 2	175	80
Tekken 3	260	130
Tempest X	185	50
Ten Pin Alley	185	90
Tenka	175	80
Tennis Arena	220	100
Test Drive 4	220	100
Test Drive 5	240	120
Tetris Plus	230	100
The Note	150	60
Theme Hospital	190	90
Theme Park	230	120
Thunderhawk 2	165	65
Tiger Shark	230	100
Time Commando	185	65
Time Crisis + ase	330	220
Tilt	195	80
Titan Wars	160	40
Tobal No.1	185	50
Toca Touring Car	140	60
Tomb Raider	210	100
Tomb Raider 2	260	140
Tombi	240	120
Tommi Mäkinen Rally	150	60
Top Gun	195	80
Toshinden	85	25
Toshinden 2	195	80
Toshinden 3	230	100
Total Drivin´	230	100
Total Eclipse	85	25
Total NBA 96	165	50
Total NBA 97	230	100
Track & Field	165	50
Transport Tycoon	260	120
Trash It	240	120
True Pinball	130	50
Tunnel B1	165	50
Twisted Metal	195	80
Twisted Metal 2	230	100
V-Ball	220	100
V-Rally	240	130
V Tennis	185	75
Vandal Hearts	190	80
Victory Boxing	175	90
Viewpoint	100	30
Virtual Golf	160	30
Virtual Pool	195	90
Viva Football	240	120
VMX Racing	220	100
VR Baseball	195	90
War Gods	175	70
Warcraft 2	190	90
Warhammer	190	80
Warhawk	100	30
WCW vs the World	230	100
Whizz	195	80
Wild Arms	260	130
William Arcade Gr.	100	30
Wing Commander 3	120	60
Wing Commander 4	190	80
Wing Over	230	100
Wipe Out	115	40
Wipe Out 2097	130	50
World Cup Golf	175	70
Worms	130	60
Wrestlemania	175	70
WWF In Your House	195	70
X2	190	80
X-Com - Enemy Unkn.	175	80
X-Com - Terror from...	220	100
X-Man - Children of...	230	120
X-Man vs Street Fight.	240	120
Xenocrazy	190	90
Xevious 3D	195	90
Zero Divide	100	40
Zero Divide 2	240	120

Nintendo 64:n käytetyt pelit

1080 Snowboarding	320	200
Aero Gauge	300	180
Air Border 64	300	180
Blast Corps	260	140
Bomberman 64	280	160
Bomberman Hero	300	180
Bust-a-Move 2	280	160
Chameleon Twist	280	140
Clayfighter 63 1/3	300	180
FIFA 64	185	80
Dark Rift	300	180
Diddy Kong Racing	260	140
Doom 64	300	180
Dual Heroes	280	160
Duke Nukem	330	200
Extreme G	260	140
F1 World Grand Prix	300	200
FIFA Road to... 98	300	180
Formula 1 Pole Pos.	300	180
Forsaken	320	200
GASP	300	180
Golden Eye	330	200
GT 64 World Champ.	300	200
Hexen	260	140
Int. Supers. Soccer	280	160
ISS 98	320	200
Killer Instict Gold	300	180
Kobe Bryant in NBA	300	180
Lamborghini 64	330	200
Lylat Wars	280	150
Lylat Wars + rumb.	320	190
Mace	300	160
Madden 64	260	140
Mario Kart 64	300	180
Mischief Makers	300	180
Mission Impossible	330	220
Mortal Kombat 4	320	200
Mortal Kombat Tril.	320	180
Multi-Racing Champ.	260	140
Mystical Ninja	320	200
NBA Hangtime	300	180
NHL Breakaway 98	300	180
Pilot Wings 64	260	140
Rampage World Tour	300	180
Robotron X	300	180
San Francisco Rush	300	180
Star Wars	260	140
Super Mario 64	260	140
Tetrisphere	280	160
Top Gear Rally	300	180
Turok	260	140
Virtual Chess	280	160
Waialae Country G.	300	180
Wave Race 64	260	140
Wayne Gretzky 3D	300	180
Wayne Gretzky 98	300	180
Wetrix	280	160
World Cup 98	300	190
Yoshi´s Story	300	180

USA-pelien loppuunmyynti!
Käytetyt USA-pelit 250 mk/kpl.
Soita ja kysy, mitä varastosta löytyy! Puh. 02-2757 600.

Saturnin käytetyt pelit

Atlantis	220	100
Bust-a-Move 3	220	100
Command & Conquer	215	100
Croc	220	100
Dark Saviour	190	80
Daytona USA C.E.	195	90
Die Hard Arcade	195	90
Die Hard Trilogy	175	80
Dragon Force	195	90
Duke Nukeem 3D	240	120
Exhumed	175	80
FIFA Road to... 98	220	100
Fighters Megamix	220	100
Formula Karts	220	100
Last Bronx	220	100
Lost Vikings 2	175	80
Manx TT	195	90
Nascar Racing 98	220	100
NBA Live 98	220	100
NHL 98	220	110
NHL All Stars H. 98	220	100
NHL Powerplay	195	90
Nights + pad	175	80
Pandemonium	175	80
Panzer Dragon 2	175	70
Quake	240	120
Resident Evil	240	120
Sega Rally	150	65
Sega Touring Car	220	100
Sonic 3D	175	80
Sonic Jam	175	75
Sonic R	220	100
Tomb Raider	175	80
Virtua Cop + ase	150	60
Virtua Cop 2 + ase	175	80
Virtua Fighter	165	60
Warcraft 2	175	80
Winter Heat	220	100
Worldwide Soccer 98	220	100

Muut pelit

Varastossamme on jatkuvasti satoja käytettyjä pelejä ja valikoima vaihtuu päivittäin! Olemme jakaneet pelit todella edullisiin hintaryhmiin! Esim:

Game Boy (2 hintaryhmää)

Alien 3	60
Super Mario Land 1	100

Nintendo (3 hintaryhmää)

Skate or Die	80
Adventure Disney	140
Lion King	190

Mega Drive (2 hintaryhmää)

NHL 95	100
Sonic 3D	190

SNES (3 hintaryhmää)

Brett Hull Hockey	100
Donkey Kong C. 1	160
Super Mario World 2	230

PlayStationin käytetyt tarvikkeet

Antennikaapeli	100	35
Ascii Pad	120	40
Ascii Stick	270	100
Ase, Konami	145	65
Hiiri	135	55
Jatkojohto, 2m	50	15
Peliohjain, alkup.	135	50
Peliohjain, analog.	190	90
Peliohjain, NecGon	195	80
Peliohjain, muut	100	30
Link Up-kaapeli	100	30
Muistikortti, 15-p.	100	35
Muistikortti, 240-p.	195	70
Muistikortti, 360-p.	250	100
Muistikortti, 720-p.	290	130
Multi-Tap	240	100
Namco Fighting Stick	280	140
Rattiohjain, Mad Catz	330	120
RGB-kaapeli	100	30

Nintendo 64:n käytetyt tarvikkeet

Adapteri	90	35
Antennikaapeli	90	35
Mad Catz-rattiohjain	320	130
Muistikortti	90	35
Muistikortti, 4X	135	60
Muistikortti, 20X	210	120
Peliohjain, alkup. h.	175	100
Peliohjain, alkup. vär.	185	100
Rumble Pack	75	30

Saturnin käytetyt tarvikkeet

Adapteri	135	35
Antennikaapeli	135	35
Arcade Racer-ratti	395	175
Ase	195	50
Jatkojohto, 2m	50	10
Muistikortti, 20 meg	295	80
Multi-Tap	340	100
Peliohjain, alkup.	155	55
Peliohjain, Terminator	75	30
Peliohjain, 2 kpl lang.	195	50
RGB/Scart-kaapeli	125	35

Käytetyt keskusyksiköt

Game Boy	175	75
Game Boy Pocket	250	110
Nintendo 64	790	530
Sega Saturn	650	350
Sony PlayStation	750	480
Super Nintendo	300	140

HUOM! Tilauskuponki on vain tilauksia varten! Jos haluat myydä tai vaihtaa pelejä, lähetä ne osoitteeseen: Nordic Games, Yliopistonkatu 30, 20100 TURKU

TILAUSKUPONKI

Tuote: Kone: Hinta:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Vaihtoehtotuote:

1. _____
2. _____

Nimi: _____

Osoite: _____

Postinumero: _____ Postitoimipaikka: _____

Puhelinnumero: _____ Allekirjoitus (alle 18 v. holhoojan) _____

Nordic Games maksaa postimaksun

Oy Nordic Games Finland Ab

Vastauslähetys Sopimus 20700 - 49 20003 Turku

Super Power

LUONNE — **Beat 'em up**
JULKAISIJA — **Sony**
VALMISTAJA — **Namco**
JAKELU — C2000
MYYNNISSÄ — **syyskuu**
PELAAJIA — **1 – 2**
PELIMUISTI — **Muisti**
MUUT KONEET —

Se on jo hallinnut pelihalleja ympäri maailman yli vuoden ajan. Se on ollut menestys Japanissa. Ja se oli myös kamppailupeleistä se, joka hallitsi E3-messuja keväällä. *Tekken 3* Playstationille on täällä.

Tekken 3

Jatko-osan on tietysti oltava edeltäjäänsä parempi, jotta sitä pidettäisiin hyvänä. Sen lisäksi uutuudessa on oltava sellaisia muutoksia, jotka eivät kuitenkaan tuhoa originaalin pelin tunnelmaa. Samat kuoret, mutta parempi ja uudenlainen sisältö, yksinkertaisesti sanottuna. Namco on *Tekken 3*:ssa ratkaissut nämä ongelmat antamalla pelin juonessa kulua 20 vuoden verran aikaa, syväjäädyttämällä vanhat hahmot ja ottamalla mukaan pienen lapsen sekä nipun uusia hahmoja ja salaisuuksia. Samalla pelin grafiikkaa ja sisältöä on tietysti hiottu. *Tekken 3*:n kolikkoversio rakentuu uudelle nopeammalle prosessorille ja Namcolla on ollut melkoisesti työtä onnistuneen käännöksen valmistamisessa. Mutta niinpä *Tekken 3* tuntuu vieläkin enemmän uudelta peliltä kuin mitä *Tekken 2* oli sarjan aloittajaan nähden.

Alkuperäispelin hahmojen sukulaisten mukaan tuominen on tietysti vain pikku temppu, jotta pelaajat voisivat tuntea pelin sopivassa määrin tutuksi, mutta saada silti uusia pelikokemuksia. Tällainen hahmo on esimerkiksi Jin Kazama, Heihachin tyttärenpoika – melkoisesti enonsa Kazuyan tyylinen sekä ulkonäöltään että tekniikaltaan. Kung fu -poika Forest Law taas iskee ja potkii melko samaan tyyliin kuin isänsä Marshall. Ja King Junior on vastaavaa tylyä tyyppiä kuin vanha valmentajansa Armour King.

Tekken 2:sta ovat jäljellä Nina Williams, joka on ollut syväjäädytettynä, Lei Wulong sekä Paul Phoenix, jotka molemmat ovat pysyneet nuorekkaina, vaikka alkavat olla jo yhtä vanhoja kuin Mick Jagger. Ja tietysti myös ninjarobotti Yoshimitsu, joka ymmärrettävästi ei ole vanhentunut tippaakaan. Vanha Heihachi ja Jack/P-Jack ovat myös mukana, mutta vain salaisessa osiossa.

Uusien tulokkaiden joukosta on rastabreikkaaja Eddy Gordo ehdottomasti omintakeisin. Hänen kamppailutyylinsä on mahdoton kuvailtavaksi sitä näkemättä. Kuten tavallista, on mukana myös kokonainen lauma kätkettyjä hahmoja, joita tulee esille, kun pääsee koko turnauksen läpi eri hahmoilla. Pieni Gon, limapäinen Dr. Boskonovich ja muutama todella luotaantyöntävä demoni ovat vain pari esimerkkiä siitä mitä peli sisuksiinsa kätkee. Erikoispalkintona pelissä on myös useita minifilmejä, jotka voi tallentaa.

Iron Fist Tournament on luonnollisesti pelin pääturnaus, mutta Namco on sen lisäksi sisällyttänyt peliin muitakin modeja, kuten Training, Time Attack, Team Mode jne. Saadakseen esiin kaikki hahmot on pelaajan selvitettävä myös Force Mode, joka on sivuttain rullaava beat 'em up -jakso. Taitava pelaaja saa myös tilaisuuden kokeilla väkivaltaista versiota rantalentopallosta.

Uusien hahmojen lisäksi Namco on ohjelmoinut mukaan myös teknisiä ja taktisia uudennoksia. Perusohjaus on pysynyt samanlaisena, mutta uutta on esimerkiksi mahdollisuus otteiden murtamiseen ja kombinaatiohyökkäyksiin. Hahmot pystyvät liikkumaan syvyyssuunnassa, mikä antaa puolustustaktiikoille lisää painoarvoa. Kovan pieksennän uhriksi joutuessaan voi nopea pelaaja myös käyttää hyväkseen Quick Recovery -toimintoa ja palata vikkelästi jaloillensa. Hyökkäyspuolelle on tullut runsaasti lisää iskuja ja potkuja, mutta suurin haaste piilee vastustajien nöyryyttämisessä ja tuhoamisessa kymmenen iskun yhdistelmillä. Tämä tietysti vaatii tuntien harjoittelua onnistuakseen.

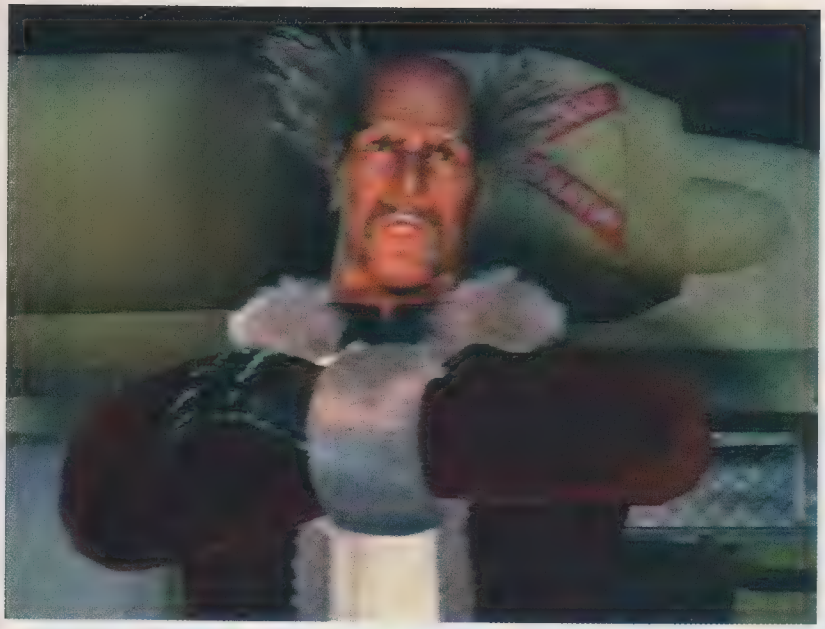
Tekken 3 ei kaipaa mitään myyntitemppuja. Ei ponnahtelevia rintoja tai putoilevia vaatekappaleita. Se elää ja voittaa puhtaasti tuntumansa ansiosta.

Osa kolikkopelin erikoistehosteista on jouduttu uhraamaan konsolikäännöstä tehtäessä, jotta kuvien päivitysnopeus ja sulavuus pysyisivät hyvätasoisina. Vain pelin alkuosiot ja palkintoina tulevat filmiosiot on kannattanut säilyttää lähes sellaisenaan. Suuri osa hienoista 3D-taustoista näyttää kuitenkin kokolailla samanlaisilta kuin hallipelissäkin ja sekä animaatiot että yksityiskohdat ovat parempaa tasoa kuin *Tekken 2*:ssa.

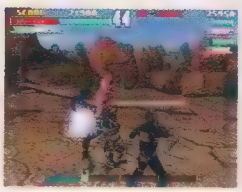
Namcon ohjelmoijat ovat, kuten sanottua, saaneet panna parastaan, mutta niinpä he ovat myös onnistuneet niin hyvin kuin vain toivoa saattaa. Nyt aletaan sitten odottelemaan *Tekken 4*:ää.

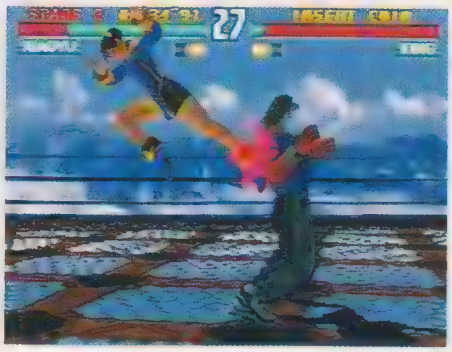
PAREMPI JA PAREMPI

***Tekken 3* ei kaipaa mitään myyntitemppuja. Ei mitään ponnahtelevia rintoja tai putoilevia vaatekappaleita. Se elää ja voittaa puhtain keinoin, pelkän tuntumansa takia. Namco on ylittänyt itsensä**

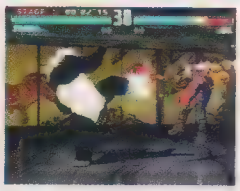


Ilman vanhaa Heihachia mitään *Tekken 3*:a ei olisi. Oli nimittäin hänen ideansa koota Lei, Law ja muut kumppanit kolmannen kerran King of Iron Fist Tourneringiin, maailman kovimpaan taisteluturnaukseen.





Kaksi pelin erilaisinta hahmoa. Aivan kuten isänsäkin on King vahva ja hidas, kun taas Xiaoyusin ilmalennot saisivat ballerinatkin vihertymaan kateudesta.



Kuman mustavalkoinen serkku Panda ei ole leikkivastus. Vasemalla näemme miten Jin saa kelpo potkun kasvoihinsa ja oikealla Law saa tuta aidon karhunsyleilyn. Karhut eivät ole vaarallisia, vain ihmiset ovat... Pötyä!

Tekken-sarjan kolmannessa osassa. Sen lisäksi, että yhtiö on selviytynyt kelvollisesti pelin kääntämisestä System 12 -tuotteesta suhteellisesti ottaen hentoiselle PlayStationille, peli on itsessäänkin mestariteos. Selkeä ja nopea grafiikka luo pohjan. Suvereeni hallinta ja huolella suunniteltu toiminta, yhdessä uusien ja vanhojen elementtien saumattoman yhteensulauttamisen kanssa, luo pelituntuman. Ja lopulta kyse on erinomaisen hyvin tehdystä yhdistelmästä väkivaltaa, toimintaa ja huumoria. Tosin Namco on taas lykännyt mukaan joukon merkityksettömiä, mutta komean näköisiä kombinaatiohyökkäyksiä. Tavallinen kiertopotku on paremmin meikäläisen mieleen. Ja tietysti Tekken-keitos paisuu hahmojensa puolesta yhä teennäisempiin mittoihin. Ja isoimmankaan vaikeusasteen selvittäminen ei ole mitenkään mahdottoman vaikeaa. Mutta joka tapauksessa tämä peli on paras 3D-taistelupeli mitä PlayStationille on valmistettu. Ja muutama minidino tai muu järjetön hahmokaan ei ole totaalisen typerä keino laajentaa perinteistä hahmogalleriaa.

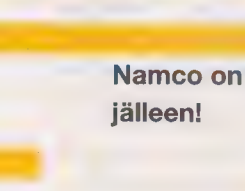
Jouni 95

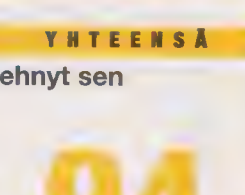
PAKKO-OSTOS

Kuulun niihin, jotka eivät ikinä väsyneet *Tekken 2*:een. Arvostin sen niin korkealle, etten juuri uhrannut ajatuksia *Tekken 3*:n tulemiselle. Mutta sitten peli lopulta julkaistiin ja koepelaamisen jälkeen täytyy todeta, että on aika siirtää *Tekken 2* hyllylle.

Tekken 2:n ja *Tekken 3*:n pelituntumien erot ovat melko vähäiset, mutta kuitenkin riittävät, joten pidän *Tekken 3*:a tällä hetkellä parhaana beat 'em up -pelinä, mitä Namco on tuottanut. Uudet hahmot eivät myöskään ole hassumpia, joskin toisinaan tuntuvat hiukan ylivedetyilta tyylillisesti ja ulkonäöltään. Unelmoin nimittäin pelistä, jossa olisi *Tekken 3*:n tuntuma, mutta hieman maanläheisempi ulkomuoto. Siksi realistinen Lei Wulong on ehdoton suosikkihahmoni. Hänen uusi niskaotteensa ja drunken monkey -hyökkäyksensä ovat minun ehdottomia huippuhetkiäni *Tekken 3*:ssa. PlayStationille ei tällä hetkellä löydy parempaa beat 'em up -peliä – siitä ei ole mitään epäilystä.

Mikko 94





GRAFIIKKA 95

Mikäli mahdollista, vieläkin parempi ja nopeampi kuin Tekken 2.

PELATTAVUUS 95

Uusi käyttöliittymä tarjoaa lähes täydellisen hallinnan.

ÄÄNET 88

Normaalin brutaaleja tehosteita ja hyvin tehtyä musiikkia.

HAASTE 93

Runsaasti puuhaa vielä senkin jälkeen, kun jo luulee nähneensä kaiken.

YHTEENSÄ

Namco on tehnyt sen jälleen!

94

LUONNE — **Urheilu**
JULKAISIJA — **Konami**
VALMISTAJA — **Konami**
JAKELU — **Bergsala**
MYYNNISSÄ — **syyskuu**
PELAAJIA — **1 – 4**
PELIMUISTI — **Muisti**
MUUT KONEET — **PlayStation**

Kuten kaikki muutkin Nintendo 64:n genret, myös futispelit ovat melko ohkaisesti edustettuja. Lähinnä vain Electronic Arts ja Konami vaivautuvat tekemään niitä Nintendon konsolille. Niinpä on onni, että ne onnistuvat niinkin hyvin.

International Superstar

Ennen *International Superstar Soccer 64*:n julkaisua oli kehno *FIFA 64* ainut vaihtoehto jalkapallosta tykkäävälle Nintendo 64:n omistajalle. Siksi Konami kohosi lajityypin hallitsijaksi julkaistessaan ensimmäisen 64-bittisen version klassisesta pelistään. Sen jälkeen on Electronic Arts kyllä tullut kahden merkittävän futispelin voimin esille ja laatuvaatimukset ovat nousseet. Ei Konamillakaan mitään ongelmia ole peliensä suunnittelussa, minkä voi todeta tämän vuoden versiosta maailman suosituimmasta jalkapallopelistä.

Niinkin täydellisen pelin kuin *International Superstar Soccer 64*:n parantaminen ei ole mikään helppo homma. Jo tuossa pelissä Konami onnistui N64:n grafiikan hallinnassa mestarillisesti ja kuten tunnettua tämä ei ollut pois myöskään pelituntumasta. *Mutta International Superstar Soccer '98* on vieläkin hienompi ja viihdyttävämpi peli kuin edeltäjänsä.

Graafisesti Konami on parannellut ennen kaikkea yksityiskohtia. Nyt pelaajat esimerkiksi seuraavat katseellaan palloa ja heidän liikkeensä ovat entistäkin sulavampia. He ovat myös oppineet uudenlaisia liikkeitä. Kun joku loukkaantuu, kentälle juoksee kaksi henkilöä hakemaan pelaajan paareilla kentän sivuun. Sääolot ovat kehittyneet entistä toden tuntuisemmiksi ja yleisö on yksityiskohtaisempaa. Sanotaan, että kokonaisuus koostuu yksityiskohdista, ja se pitää tässä pelissä todellakin paikkansa. Peli vaikuttaa paljon realistisemmalta kuin mikään aiempi jalkapallopeli. Ainut tökkivä asia on ärsyttävä väreily, joka tuntuu olevan pysyvä vaiva Nintendo 64:ssä.

Myös tuntumaa on parannettu. Pelaajalla on mm. entistä parempi hallinta puskuihin. Hauskat läpi- ja seinäsyötöt ovat edelleen mukana edellisestä versiosta, mutta niiden antaminen sujuu helpommin ja nopeammin. Tärkeintä on kuitenkin se, että maalivahdit ovat tulleet taitavammiksi, kiitos kehittyneen tekoälyn. Ei ole enää aivan helppo harhauttaa maalivahtia ja saada palloa verkon perukoille. Ja hyökkäystilanteet ovat hauskempia ja nopeampia kuin aiemmin.

Sanotaan, että kokonaisuus koostuu yksityiskohdista, ja se pitää tässä pelissä todellakin paikkansa.

Se mikä tekee *ISS '98*:sta täydellisemmän pelin kuin *World Cup '98*, on sen monipuolisempi joukkueiden taktinen ja strateginen hallinta. Mukana on kaikkiaan 16 erilaista strategiaa, joita pelaaja voi käyttää joukkueensa ohjailemiseen. Niitä voi tallentaa Z-napilla kuusi kappaletta käytettäväksi yhden ottelun aikana. Lisäksi jokaisen pelaajan ominaisuudet voi asettaa haluamallaan tavalla ja pelaajan tehtävän mukaisesti, joten joukkueen hallinta on melko täydellistä.

Tavallisten näytösotteluiden, kansainvälisten cup-pelien, MM-otteluiden, rankkarikilpailujen ja harjoittelun lisäksi pelaaja voi asettua mukaan 16 ennaltaohjelmoituun ja -määrättyyn pelitapahtumaan. Tosin Konamin MM-turnaukseen eivät osallistu oikeat lisensoidut pelaajat, mutta koska heidän ominaisuutensa on kopsattu oikeista esikuvista, tarvitsee vain muuttaa hahmojen nimiä saadakseen täydelliset pelaajavalikoimat Ronaldosta ja kumppaneista alkaen peliinsä. Pelissä on 64 kansainvälistä joukkuetta ja usein pelaajanimet ovat oikeita muistuttavia kopioita. Ruotsin joukkueesta löytyvät esimerkiksi Ladelli, Chewarz ja Knarky.

On makuasia haluaako ostaa itselleen *International Superstar Soccer '98*:n vaiko *World Cup '98*:n. Electronic Artsin peli sisältää kyllä kaikki oikeat pelaajat MM-kisoista, mutta Konamin pelissä on täydellisempi strateginen pelinhallinta, enemmän hienouksia ja enemmän toden tuntua. Mutta loppujen lopuksi pelituntuma ratkaisee ja siinä suhteessa on vaikea sanoa kumpi peleistä on parempi. Se täytyy jokaisen päättää itse.

ERILAINEN, MUTTEI PAREMPI

Konamin futispeleissä on aina ollut ihan oma tunnelmansa. *International Superstar Soccer 64*:ssä tuo tuntuma oli selkeämpi kuin koskaan, kiitos tiukkojen

Maalivahdit ovat aina ohjelmoijille ongelmallisia kohteita. Tässä pelissä heidän ohjelmointinsa on kuitenkin parempaa kuin useimmissa muissa peleissä. Tulos ei tosin ole täysin virheetön. Etenkin tämän huomaa rankkaritilanteissa, joissa maalivahdeilla ei vieläkään ole paljonkaan mahkuja torjua palloa.

Soccer '98

ja vauhdikkaiden otteluiden. Lisäksi pelinohjailu oli varsin helppoa ja itsestäänselvää, joten *ISS 64*:n kanssa pelaajan ei juuri muuta tarvinnut kuin kytkeä konsoliin virta ja aloittaa pelit kaveriensa kanssa. Siinä piili pelin vahvuus.

Uudessa versiossaan maailman paras jalkapallopeli on muuttunut hiukan monimutkaisemmaksi. Ottelut ovat entistäkin tiukempia, kiitos parannellun tekoälyn ja nopsemman grafiikan. Samalla itse pelistä on tullut hieman tahmeampi eikä vapaita etenemislinjoja ole enää niin helppo löytää kuin aiemmin.

Pelituntuma ei tunnu varsinaisesti parantuneen, mutta muuttunut se kyllä on. Paranneltu grafiikka ja uudet strategiset mahdollisuudet kohottavat arvosanaani, mutta minusta Konami on kadottanut osan edellisen version mukavasta yksinkertaisuudesta. *ISS '98* on ällistyttävä jalkapallopeli, mutta itse pelaan yhtä mieluusti edelleen edellistäkin versiota.

Mikko 93

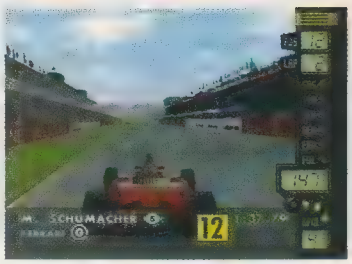
PARAS, MUTTEI UUDENLAINEN

Electronic Artsin vuosittaiset pelipäivitykset ovat tuttuja ilmestyksiä, koska ne perustuvat oikeisiin peliliigoihin, joissa pelaajat vaihtuvat jokaiselle uudelle kaudelle. Mutta ihmettelen miksi Konami tekee uuden version *International Superstar Soccerista* vain vuotta originaalin julkaisun jälkeen. Toki monet yksityiskohdat ovat parantuneet edellisestä, mikä tekee *ISS '98*:sta ehdottoman suosikkini tässä lajityypissä, mutta jos jo omistaa *ISS 64*:n, uuden version hankkiminen on rehellisesti sanoen turhaa.

Topi 92

GRAFIIKKA 91	PELATTAVUUS 95	YHTEENS
Animointi liikkuu sujuvammin kuin edellisessä versiossa ja muutamat uudet yksityiskohdat lisäävät realismia.	Tuntuma on varsin samanlainen kuin ISS 64:ssäkin, mutta peli on muuttunut hiukan monimutkaisemmaksi.	Maailman paras futispeli. Edelleen.
ÄÄNET 87	HAASTE 92	**93**
Pahamaineinen kommentaattori Tony Gubba on taas vauhdissa, mutta tunnelma areenoilla on lähes totaalinen.	Yhtä riippuvuutta aiheuttava kuin ennenkin. Varsinkin jos pelaa kaverin kanssa.	

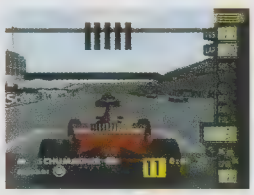
LUONNE — **Kilpa-ajo**
JULKAISIJA — **Nintendo**
VALMISTAJA — **Paradigm**
JAKELU — **Bergsala**
MYYNNISSÄ — **syyskuu**
PELAAJIA — **1 – 2**
PELIMUISTI — **Muisti**
MUUT KONEET

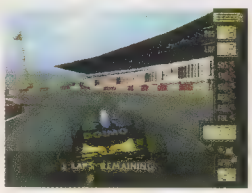


F1 World Grand Prix -pelistä löytyy paljon tuttuja formulakuskeja.

F1 World Grand

UBI Soft on ollut tähän asti ainoa F1-pelien tekijä Nintendo 64:lle. Nyt se on saanut rinnalleen Paradigman tekemän pelin, joka lyö *F1 Pole Position 64*:n kirkkaasti laudalta.





Realistisuus on tärkeintä F1-peleissä. Monet muut rallipelit ovat erinomaisia yksinkertaisina arcade-versioina, joissa vain soitetaan torvea ja ajetaan. Sen sijaan F1-pelien ostajat haluavat yleensä saada todentuntuisen ja toimivan simulaattorin. Heidän kannaltaan onkin hyvä asia, että juuri Paradigm teki *F1 World Grand Prix* -pelin. Firman aikaisempaa tuotantoa on mm. *Pilotwings 64*, jossa näkyy tekijöiden erinomainen taito käsitellä pelin realistisia elementtejä.

Kun taivaalle alkaa kerääntyä tummia pilviä, tietää sateen olevan tulossa, ja ensimmäisten pisaroiden pudotessa voi melkeinpä haistaa märän asvaltin.

F1 World Grand Prix -pelin grafiikka saa ainoan Nintendo 64:lle tehdyn formulapelin, *F1 Pole Position 64*:n, näyttämään amatöörien tekeleeltä. F1 WGP:ssa on paljon yksityiskohtia ja luonnolliset värit. Vaikka näytön päivitys ei olekaan huippunopea, on Paradigm onnistunut antamaan pelilleen sulavuutta ja notkeutta, minkä ansiosta peli näyttää hyvin realistiselta. Sellaiset yksityiskohdat, kuten esim. renkaiden jättämät pysyvät jäljet rataan tai renkaiden savuttaminen tiukoissa kurveissa parantavat entisestäänkin yleisvaikutelmaa, ja viiden kameran välittämät kuvat ovat loistavia.

Parasta pelissä on hitaasti vaihtuvat sääolosuhteet. Kun taivaalle alkaa kerääntyä tummia pilviä, tietää sateen olevan tulossa, ja ensimmäisten pisaroiden pudotessa voi melkeinpä haistaa märän asvaltin. Paradigm-yhtiön tekemän loistavan grafiikan ansiosta pelaaja tuntee todella istuvansa McLarenin tai Ferrarin ratin takana, ja niinhän sen pitää ollakin.

Paradigm onnistui saamaan lisenssin FIA:lta, minkä johdosta kaikki maailman tunnetuimmat F1-kuskit ajavat *F1 World Grand Prix*:ssa. Pelissä on myös mukana 17 oikeaa F1-rataa. Grand Prix -pelissä voi ajaa koko formulakauden vuoden 1997 autenttisissa olosuhteissa. Radoille pääsee harjoittelemaan, ja renkaita voi lämmitellä parin kierroksen ajan ennen varsinaista kisaa. Jopa kaikkein kriittisimpien F1-fanienkin pitäisi olla tyytyväisiä pelin realistisuuteen.

Pelaaja voi ajaa yksittäisiä kilpailuja valintansa mukaan, tai hän voi osallistua Challengeen, jossa ajetaan edellisen kauden kiihkeimmät kisat. Jälkimmäisessä vaihtoehdossa pelaajan tulee selviytyä vaikeudeltaan eritasoisista pulmatilanteista, jotka ovat sekä haastavia että viihdyttäviä.

Vaikka pitkiä suoria on paljon, ei tyypillistä Nintendo 64 -mössöä juuri esiinny.

Prix

Time Trialissa voi kilpailla omia aikojaan vastaan, ja kaverin kanssa kisailu onnistuu jaetun näytön avulla. Tämä formaatti täytyy tosin asentaa itse.

Autojen ohjaaminen on vaikeaa, mutta vähemmän kokeneiden pelaajien onneksi pelin vaikeustasoa pystyy muuttamaan. Rookie-tasolla tietokone auttaa jarrutuksissa ja vaihteissa ennen kurveja sekä niiden jälkeen, mutta Professional- tai Champion-tasoilla pelaaja hoitaa itse kaiken ja vastustajatkin ovat vaikeammin voitettavissa.

Tavallisella analogisella joikkarilla on vaikea hallita kurveja, mutta ajotuntuma on kuitenkin luonnollisempi kuin jos joutuisi käyttämään perinteistä padia. Kaikkein hauskinta ohjaaminen on analogisella ratilla. Ei sovi unohtaa, että *F1 World Grand Prix* on oikea F1-simulaattori, ja se on tarkoitettu pelaajille, jotka viitsivät nähdä vähän vaivaa treenatessaan taitojaan radalla.

F1 World Grand Prix on täydellinen kilpa-ajopeli. Autoja pystyy ohjaamaan monella eri tavalla, joten jokainen voi soveltaa peliä omien tarpeidensa mukaan. Ajonautintoa lisää pelin realistisuus pienimpiä yksityiskohtia myöten.

Pelin ainoa ärsyttävä piirre on grafiikan paikoittainen nykiminen, mutta yleisesti ottaen peli on rautaa. Eli jos haet hyvää F1-peliä Nintendo 64:ään, kannattaa ostaa *F1 World Grand Prix*. Sitä parempaa peliä ei ole odotettavissa aikoihin.

AIKAA VIEVÄ MUTTA HYVÄ

Vihdoinkin on tehty kunnon F1-peli Nintendo 64:lle. Toki markkinoilla on ollut jo jonkin aikaa *F1 Pole Position 64*, mutta se ei kestä vertailua edes PlayStationelle tehtyyn *Formula 1 '97*:ään. Nyt Paradigm on heilauttanut taikasauvaansa, eikä F1:stä pitävien Nintendo 64:n omistajien tarvitse enää kadehtia PlayStationin omistajia.

Paradigm on ollut todella kunnianhimoinen peliä valmistaessaan, sillä *F1 World Grand Prix* sisältää kaiken mahdollisen. Eniten minua ilahduttaa Time Trial, jossa pelaaja voi päristellä kilpaa parasta omaa kierrosaikaansa vastaan. Ajaminen tapahtuu eräänlaisella aaveautolla, joka ajaa täsmälleen samalla tavalla kuin pelaaja ajoi itse nopeimmillaan.

Mikä onkaan ihanampaa kuin tuntea moottorin kiihtyvän huippuvauhtiin loistavasti otetun viimeisen kurvin jälkeen ja ylittää sen jälkeen maalilinja puoli sekuntia nopeammin kuin edellisellä kierroksella. *F1 World Grand Prix* ei ole helppo peli, joten sen oppimiseen menee aikaa. Pelaaminen on kuitenkin niin hauskaa, etten aio luovuttaa ennen kuin pärjään Damon Hillille.

Mikko 91

SUVEREENI SIMULAATTORI

Tyylikkään Nintendo 64 -debyytin, *Pilotwings 64*, jälkeen Paradigman toinen peli, *Aerofighters Assault*, oli suuri pettymys. Onneksi tyyli on löytynyt jälleen *F1 World Grand Prix* -pelissä. Grafiikka ei ole aivan yhtä näyttävää kuin *Pilotwings 64*:ssä, mutta peli on riittävän realistinen ollakseen hyvä F1-rypistys.

Valinnanmahdollisuuksia ja säätöjä on riittävästi, ja F1 WGP:n voi muuttaa sekä notkeaksi arcade-peliksi että erittäin realistiseksi simulaattoriksi. Tyypillistä arcade-kokemusta etsivien on parempi pelata jotain muuta peliä, kun taas simulaattorina F1 WGP on vaikea mutta täysin suvereeni.

On mielenkiintoista seurata, mitä Psygnosis saa irti Nintendo 64:lle tehdystä *Formula 1 '98*:sta. Ainakin se on saanut kovan kilpailijan *F1 World Grand Prix* -pelistä.

Topi 89

GRAFIIKKA 88
Siistiä ja realistista tuttuun Paradigm-tyyliin, mutta uusilla ideoilla höystettynä. Vain lievä nykiminen parissa kohtaa häiritsee.

TUNTUMA 90
Eri vaikeustasojen ansiosta kaikenlaiset pelaajat, ammattilaisista ensikertalaisiin, pystyvät nauttimaan pelistä.

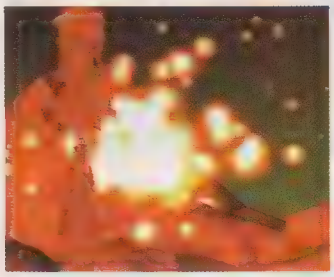
YHTEENSÄ
Ilmiömäinen F1-simulaattori.

ÄÄNET 85
Kanssakilpailijoiden moottorin ärinät virittävät oikeaan tunnelmaan, ja radion kautta tulevat ohjeet kuuluvat hyvin.

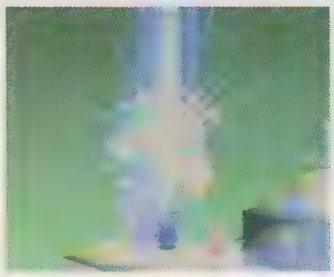
HAASTE 92
Hyvin ohjelmoidut vastustajat tekevät jokaisesta kisasta ainutlaatuisen, eikä rattiin pääse nukahtamaan.

91

LUONNE — **Strategia**
JULKAISIJA — **Sony**
VALMISTAJA — **Square**
JAKELU —
MYYNNISSÄ — **Nyt (USA)**
PELAAJIA — **1**
PELIMUISTI — **Muisti**
MUUT KONEET —



Taistelujaksojen grafiikka on huomattavasti yksityiskohtaisempi kuin esim. *Final Fantasy VII* -pelissä.



Final Fantasy Tactics

Mielikuvituksen tuolla puolen sijaitsevaa muinaista maailmaa uhkaa sota. Myrskyn silmässä seisoo ritarioppilas Ramza. Tämä on hänen tarinansa.

Kauan sitten seitsemän maata kävi sotaa toisiaan vastaan valtakunnassa, joka nyt tunnetaan nimellä Ivalice. Sota riehui satoja vuosia, kunnes eräänä päivänä Mulondon kuningas ja hänen uskolliset palvelijansa iskivät kuin myrskytuuli. He käyttivät ikiaikaisia taikakaavoja kutsuakseen pahan palvelijoita levittämään tuhoa ja hävitystä. Mutta kuningas sai vastaansa 12 sankaria, joita oli siunattu taivaallisilla lahjoilla. 12 mahtavan kristallin voimalla he kukistivat kuninkaan ja nujersivat pahuuden. Vai nujersivatko...

Ramza, nuori ritarioppilas, kuuluu mahtavaan Beoulvesin sukuun. Hänen seikkailunsa alkaa pienessä mittakaavassa. Nuorta jalosukuista koetellaan välittömästi, kun hän joutuu kääntämään selkänsä perheelleen. Yhdessä lapsuudenystävänsä Delita Hyralin kanssa Ramza joutuu tekemään vaikean valinnan. Ivalicen valtakunta koostuu useista suurista aatelissuvuista, jotka alistavat kansaa ja ajavat vain omaa etuaan. Sodan saapuessa vastakkain on kaksi suurmahtia; Gallionen suku ja Zeltennian suku. Ja näiden väliin joutuu Ramza Beoulves.

Kun Square päätti tehdä *Final Fantasy* -teemaan perustuvan strategiapohjaisen RPG:n, yhtiö hankki melkein täyden tiimin pelintekijöitä pienestä Quest-yhtiöstä. Questin aikaisempaa tuotantoa ovat Super NES -pelit *Ogre Battle* ja *Tactics Ogre*, jotka ovat olleet myös *FFT*:n alustana. Tiettyjä muutoksia on totta kai tehty, ja *Final Fantasy* -pelejä pelanneet tunnistavat sekä Chocobosin että aseiden ja taikojen nimet. Mutta varsinainen Square-tuotannon aitous näkyy siinä, että *Final Fantasy VII* -hahmo Cloud piileskelee jossain pelin syvyyksissä.

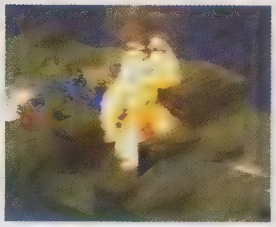
Muutama asia on syytä huomioida, ennen kuin alkaa *Final Fantasyn* taktikoksi. Ennen kaikkea on syytä tähdentää, että kyseessä ei ole perinteisen ajattelutavan RPG. Pelaamista dominoi strateginen tarjollepano, mikä tarkoittaa että taistelumaastojen huomioiminen on vähintään yhtä tärkeää kuin kokemuspisteet ja vastaava tilpehööri. Taisteluun lähtö edellyttää suunnittelua, jonka helpottamiseksi peli tarjoaa pedagogisen selvityksen siitä, kuinka taistelukentällä on mahdollista selviytyä. Nousu todella taitavaksi sotaherraksi vaatii silti runsaasti kokemusta sekä harjoittelua.

Ramzan ryhmä kasvaa pelin kuluessa. Erilaisia hahmoja voi myös ostaa kaupungeissa, eivätkä hinnatkaan ole erityisen korkeat. Square on tuonut tähänkin peliin tasa-arvon elementin, sillä pelaaja voi valita, ottaako ryhmäänsä miehen vai naisen. Uutta mies- tai naishahmoa pitää ensin treenata. Kokemuspisteitä ansaitaan taisteluissa, ja hyväksi liitolaiseksi tullaan vain mittavien taistojen kautta. Kukin hahmo voi myös valita ammatin, joita on vähintään riittävästi.

Kemistit hoitavat joukkoa ja ovat edukseen kriittisissä tilanteissa. Ritarit ovat jäykkäniskaisia tyyppejä, jotka erityistekniikoiden avulla saavat aikaan pahaa jälkeä. Jousiampujat hoitelevat vihollisen ennen kuin se pääsee liian lähelle. Papit parantavat heikkoja ja murtavat kirouksia. Taikurit tekevät väkeviä loitsuja, ja varkaat varastavat vihollisen aseet. Bardit suojaavat ryhmää laulullaan. Ninjat puolestaan iskevät silloin, kun vihollinen sitä vähiten odottaa.

Käytettävissä on kaikkiaan 20 ammattia, joista kukin sisältää vähintään kymmenkunta yksilöllistä valmiutta.

Muiden roolipelien lailla aseita on pilvin pimein, ja repussa pitää liikkeelle lähtiessä olla



Chocobos ja useat muut tyypilliset *Final Fantasy* -hahmot esiintyvät *Tactics*-pelissä ja luovat siihen klassista Square-pelin tuntumaa.

kaikenlaista varustetta ja esinettä. Useimmissa kaupungeissa on pieni asekauppa, joka myy lähes asetta kuin asetta, jos ostokykyä riittää. Pelissä on muutamia paikkoja, joista saa rahaa. Tilin kasvatus on helpointa sotimalla, mutta muitakin tapoja on. Joissain baareissa saa baarimikolta tietoa avoimista työpaikoista. Palkkataso vaihtelee, mutta pienikin raadanta kannattaa. Mitä pystyvämpi puurtaja, sitä parempi tienesti. Työrupeama saattaa kestää muutaman viikon, mikä tarkoittaa että työntekoon sidotuista ei ole apua muissa puuhissa, ennen kuin työ on valmis. Pienellä onnella työ sujuu, ja jos se käy oikein kivuttomasti, kassaan kilahtaa bonus erikoisaseen tai jonkin kalleuden muodossa.

Final Fantasy Tactics -pelissä on syvyyttä. Siinä on yksioikoiset, hieman tylsät puolensa, joihin onneksi törmää suhteellisen harvoin. Kun RPG höystetään strategialla, saadaan erikoinen peliseos, jossa ei ole kyse pelkästä reaaliaikaisesta taistelujännityksestä. Ensin otetaan iisisti ja analysoidaan, ja sitten vasta toimitaan. Kuvio muistuttaa jossain määrin shakkia.

Vandal Hearts -pelille sydämensä menettäneet putoavat polvilleen *FFT*:n edessä. Ja *FFVII*-fanit löytävät uusia fantasioita *Tactics*-pelistä, joka on rehevä ja pitkäikäinen.

Tämä on ehdoton valinta, jos mieltymykset kallistuvat strategian puolelle perinteisen RPG-rakenteen sijaan. Sonyn sietäisi hävetä, kun se ei julkaise peliä Euroopassa.

KORVANRUOKAA

Square riistää melko törkeästi pieniä japanilaisfirmoja, mutta täytyy myöntää, että *Final Fantasy Tactics* on pitkästä aikaa peli, jonka äärellä viihtyy. Sitä ei pelata hetkessä läpi, ja laajuudesta huolimatta yksitoikkoisia elementtejä on vähän. On siinä toki osioita, jotka hieman tökkivät, mutta Square saa ne anteeksi, koska pelissä on paljon, mihin paneutua. Hyvä tarina, kaunis grafiikka sekä runsaasti puuhaa ja hoidettavaa. Kaikkein eniten minua kuitenkin viehätti pelin musiikki, joka on todella hyvää. Moni roolipeli saa minut aivan järjiltäni tunnista toiseen toistuvilla musiikkipätkillä. Tätä vikaa ei ole *FFT*:ssa. Äänimaailma on nautittava kautta linjan. Silkkaa korvanruokaa.

Martti 90

SONYN SIETÄISI HÄVETÄ

Pelin aikana käy toistuvasti selväksi, että Masaharu Iwata ja Hitoshi Sakimoto ovat vähintään yhtä päteviä säveltäjiä kuin Nobuo Uematsu, vaikka heillä ei olekaan aivan yhtä melodinen ote kuin rutinoituneella *Final Fantasy* -säveltäjällä.

Varsinaisesti jäin koukkuun tuttuihin lintuihin, esineisiin ja hahmoihin. En väitä, että olisin tästä yhtä haltioissani kuin jostakin "oikean" *Final Fantasy* -sarjan pelistä. Lähinnä ehkä sen vuoksi, että taistelujaksoilla on taipumus venyä hieman liian pitkiksi ja sitä kautta yksitoikkoisiksi. Kyseessä on silti ilman muuta toiminta-RPG:n valio, varsinkin jos mieltymykset kallistuvat strategian puolelle perinteisen RPG-rakenteen sijaan. Sonyn sietäisi hävetä, kun se ei julkaise tätä Euroopassa.

Topi 89

GRAFIIKKA 90
Kauniit ja yksityiskohtaiset miljööt, sekä mainiosti toteutetut hahmot.

TUNTUMA 90
Ymmärrettävä taistelusysteemi, josta irtoaa monia yhdistelmiä.

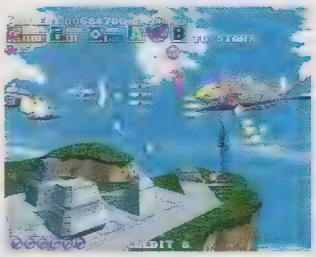
YHTEENSÄ
Mielenkiintoinen ja hyvin työstetty strategiapeli.

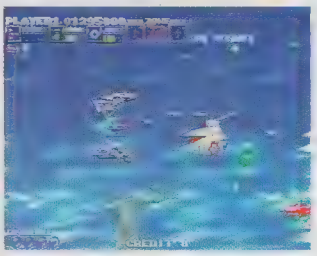
ÄÄNET 96
Ehdottomasti Squaren musiikillista kärkeä.

HAASTE 86
Pientä taipumusta yksitoikkoisuuteen, jonka kuitenkin pelastaa juonikas toimintakuvio.

90

LUONNE — **Shoot 'em up**
JULKAISIJA — **THQ**
VALMISTAJA — **Taito**
JAKELU —
MYYNNISSÄ — **syyskuu**
PELAAJIA — **1 – 2**
PELIMUISTI —
MUUT KONEET —





Sivuttain rullaavaa avarrussotaa on ollut niukasti saatavilla sen jälkeen, kun 3D-grafiikka ilmestyi konsoliareenalle. Jälkiaallon kölivedessä kuitenkin kiehuu taas, tuoreimpana hämmentäjänä on *G-Darius*.

G-Darius

Vanhaa kunnon avaruussotaa haikailleet voivat nyt rauhoittua. Pieniä ja isoja örkkejä puskee taas päälle ehtymättömänä virtana, samoin kuin jättimäisiä bosseja, joilta löytyy tuomiopäivän aseita joka lähtöön. *G-Darius* on sitä itseään uudessa paketissa, johon on lisätty hieman finessejä ja yllätyksiä.

Pelirakenteessa ei ole mitään suoranaisia uutuuksia. Avaruushörhöt ovat jälleen uhkanamme, ja tarkoitus on painaa liipaisinta. Uudestaan ja uudestaan. Samalla pitää kerätä uusia aseita sekä päivityksiä minkä ehtii. Ja aseiden kanssa pitäisi pysyä vielä hengissäkin, mikäli haluaa taistoon loppubossin kanssa.

Peli täyttää kaikki *Darius*-sarjan tuntomerkit. Kenttiä on kaikkiaan 15, joista voi valita sen oikean reitin. Bossit ovat perinteen mukaisesti jättimäisiä panssarikaloja, joiden mahtava asearsenaali hipoo mielikuvituksen rajoja. Asejärjestelmässä on tunnistettavia piirteitä. Eteenpäin suunnatun pääaseen lisäksi kerättävänä on tuhonkylväjiä raketeista ja ohjuksista aina laser- ja pulssiaseisiin. Hengissä säilyminen edellyttää tietenkin myös mahdollisimman tanakkaa suojakilpeä. Originelli pikku-uutuus on harppuuna-ase, jolla voi vangita yhden tai useamman vihollisaluksen. Niitä voi edelleen käyttää aputykkeinä, ja ne voi myös räjäyttää superpommeina.

Suurimmat muutokset näkyvät grafiikkapuolella. Taito-yhtiö on ensimmäistä kertaa luottanut täysin polygonipohjaiseen skenaarioon, jossa on useita 3D-kerroksia.

Syvyystunnelmaa vahvistavat myös elokuvamaiset panoroinnit sekä muut kameraajot. Vaikutelmaa korostaa lisäksi näytön reunoista sisään ja ulos kulkevat lukuisat alukset ja esineet.

Varsinainen räiskiminen tapahtuu edelleen kaksiulotteisessa tilassa, vaikka näyttö vierittyykin vinosti, pystyyn ja vaakatasossa. Tämä konsepti tuntuu edelleen olevan toimivin, etenkin ajatellen näytöllä kulkevaa esinemassaa ja kaoottista tapahtumakulkua, johon on saatava jonkinlainen kontrolli.

FIINI FISU

Tämän tyypin shoot 'em upiin pätee sama juttu kuin nopeisiin pulmapeleihin tyyppiä *Tetris* tai *Bust-a-Move*. Kokonaisvaltainen peli-ilo edellyttää lähes transsinomaista pelaamista, jossa näytön tapahtumat menevät puoliksi tiedostamatta suoraan selkäytimeen. Eli pelaamisen pitää tapahtua vaistomaisesti, jos ymmärrätte mitä tarkoitan.

Tästä pelityypistä löytyy enemmän tai vähemmän onnistuneita 3D-yrityksiä, ja olenkin iloinen sen johdosta, että Taito on pitäytynyt *G-Dariuksen* interaktiivisissa osuuksissa kaksiulotteisessa mallinnuksessa. Syystä tai toisesta se toimii parhaiten. Ja vaikka välillä huomaakin tiettyä hidastumista kun näytöllä tulee ahdasta, niin kaikki sujuvan pelin ainekset ovat silti tallella.

Pelistä löytyy lukemattomia vihollislaumoja, loputtomiin tehostuvia aseita, monimuotoisia kenttiä, ikäviä ylläreitä, valtavia, panssaroituja bosseja, joilla on tolkuttomat nimet. Pelatessa olen totaalisessa transsissa, mutta älkää kysykö mitään yksityiskohtaista. Unohdan detaljit heti, kun irrotan otteeni ohjaimesta.

Joonas 86

GRAFIIKKA **86**
Nopeaa ja välkkymätöntä. Loistavat värit.

TUNTUMA **89**
Mahtava kontrolli. Jos siis pysyy mukana. Kuplien kuljetus edellyttää tiettyä loogisuutta.

YHTEENSÄ
Laadukas lajissaan, mutta turhan tuttu.

ÄÄNET **79**
Hyvä poljento, vaikka musa onkin vähän inhaa. Yllättävän kesyjä efektejä.

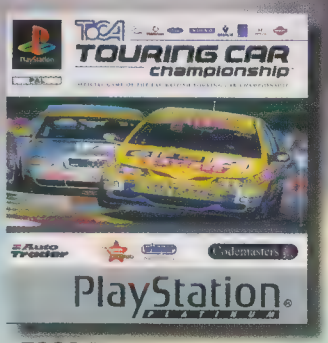
HAASTE **85**
Runsaasti kenttiä sekä bosseja. Ja oikeilla säädöillä riittävän vaikea.

87

Colin McRae Rally

PSX PC

Realistisin rallisimulaatio. 52 rataa, 12 lasermallinnettua kuuluisaa autoa. Tämä simulaattori pesee kaikki ns. rallipelit.



PlayStation Plus 91%, Play Magazine 82%, 6 & Vä magazine 5/5, Official PlayStation Magazine 9/10

TOCA Platinum

Nyt Platinum-versiona. 16 autoa: Audista Vectraan, aidot 3D-mallinnetut radat, 1-2 pelaajaa, analog-ohjaintuki. Touring Car -herkkua, jota kriitikotkin ylistävät.

V-Rally Platinum

Toistaiseksi suosituimman pleikkarirallin (myyty 1.7 milj.) Platinum-versio. Uutuutena tärinäohjaintuki (analog) ja uusi Toyota WRC 1998. 11 WRC-autoa, eri kelejä ja vuorokaudenajat, 42 eri rataa.

Gaming World 5/5 "Quite marvellous". Pelisarena 85p PC Zone 94%, Ultimate PC 95%, PC Format 93%

Forsaken™

PSX N64

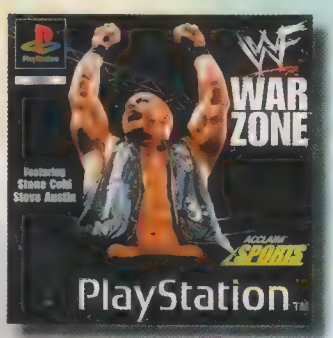
Ylivoimaisen upea grafiikka ja nopeus. Maailma ei pelastu ilman nopeaa space-prätkääsi ja asearsenaaliasi. Pelimaailman ehdoton kärkiteos. Suomenkieliset ohjeet.

PlayStation Plus 92% "This is hot"

Motorhead

PSX PC

Näyttävä monipelattava vauhtipaketti. Herkullista grafiikkaa, luonnolliset valoefektit ja rankat sumuhäiveet.



GameSpot 8.6, GameSages 4/5 "The best wrestling title"

WWF Warzone

PSX PC GameBoy

Hiki lentää kun lihasmassat kohtaavat. 9 eri WWF pelityyliä, aito 3D-meininki, luo oma painijasi tai käytä haluamaasi sankaria, yllätysaseita (esim. tuoli), monipuoliset otteet ja liikkeet, aidot jenkkiselostajat.

Constructor

Hillittömän hauska simulointiohjelma, jossa yrität rakentaa ja kehittää kaupunkia menestyväksi metropoliksi. Ongelmia tuottavat kuitenkin mm. mafia, rosvot, hipit ja muut örkit. Suosittu PC-peli vihdoinkin pleikkarille.

Batman & Robin™

Pelasta Gotham City. Hieno pelitoteutus viimeisimmästä Batman-elokuvasta. Rooleissa mukana mm. Batman, Robin ja Kissanainen.

PlayStation Plus 94%

Micro Machines v. 3

PSX PC

Huippusuositut pikkuautot Platimun-versiona. Kuka on nopein ja taitavin? 48 eri rataa, 32 eri autoa, järjettömän hauskoja ratoja!

The most realistic rally ever! - PlayStation Power • Handling is superb! - PC Gamer
Stunning! - Play magazine • "The greatest rally game of all time" - 95% PlayStation Plus

www.plan1.fi

Nouda pelikaupastasi.

Parasta 3D-animaatiota!

Wild 9

Tämä jos mikä on villi tasohyppely. Shiny-yhtiön luoma hieno 3D-grafiikka, vauhdikas ja crazyhuumorikidutusta sisältävä toimintapompinta. Sankarina Vex Major, jonka tulee pelastaan olemassa olevan universumin rippeet. Yli 25 tasoa hervotona huumorimäiskintää.

Jälleenmyyjät: **Anttilat** • **Game House** • **Stockmann** • **Sokos-tavaratalot** • **Expert -liikkeet** ja **Doset** kautta Suomen • Espoo: **Pelimesta, Pelikaani** • Forssa: **Forssan Elektrogame, Videoasema** • Helsinki: **Fun Station, High Score, Pelikaani** • Kuopio: **Help Jet, Pelikaani** • Kerava: **Hong Kong** • Lahti: **Data-Info** • Lohja: **Game Zone** • Loviisa: **Home Media** • Pori: **Mikropasi, PlayCity** • Porvoo: **Home Media** • Raahe: **Hittimaatti** • Rauma: **PlayCity** • Seinäjoki: **Pelihiiri** • Tampere: **Dealer House, NovoShop, Pelimeklarit, Pelikaani, Player One** • Turku: **NovoShop, Pelikaani, Viihdepysäkki** • Tuuri: **Veljekset Keskinen** • Vaasa: **Pelihiiri, Pelikaani** • Vantaa: **NovoShop, VideoPeliDivari VPD Oy** • Vantaa lentoasema: **Capi-Lux** • **Muut mainiot jälleenmyyjät kautta maan, kysy lähin!**

Virallinen maahantuonti:
PLAN 1 Oy
Särkiniementie 5
00210 Helsinki
puh: 09-682 02 05
fax: 09-682 02 06
email: cdrom@plan1.fi
www.plan1.fi

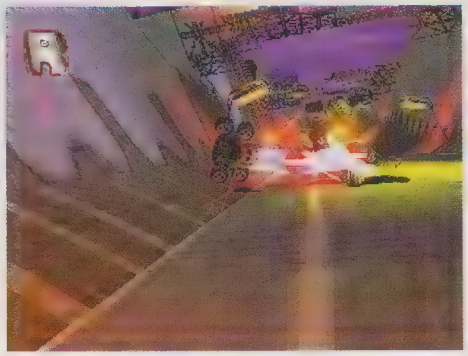
Plan 1

Logot ja nimet ovat rekisteröityjä tavaramerkkejä. © 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited ("Codemasters"). All rights reserved. Unauthorised copying, lending, rental or resale by any means is strictly prohibited. • Acclaim is a registered trademark of Acclaim entertainment. Interplay and the Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. • Batman™ and Robin™&© BULLET logo, BATMAN, ROBIN and all related characters, names and indicia are trademarks of DC Entertainment. • Supa Motocross -98 featuring Jeremy McGrath: TM & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Developed by Atod Ltd. • Constructor™ Constructor: TM & ©1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Original Concept Developed by System 3.

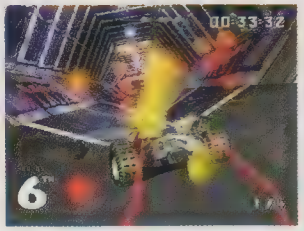
LUONNE — **Kilpa-ajo**
JULKAISIJA — **UBI Soft**
VALMISTAJA — **Vivid Image**
JAKELU —
MYYNNISSÄ — **syyskuu**
PELAAJIA — **1 - 4**
PELIMUISTI — **Muisti**
MUUT KONEET — **Nintendo 64**

Super NESille tehty *Super Mario Kart* oli herkkua, jota PlayStation-väki on tähän asti odottanut vesi kielellä.

S.C.A.R.S.

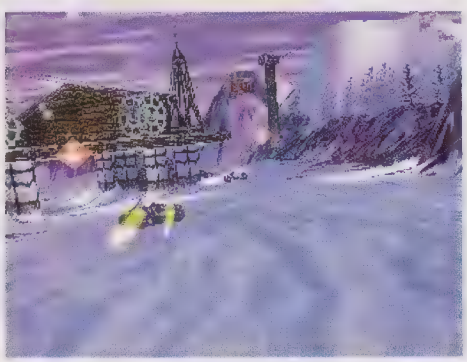


Aseet ovat olennainen osa *SCARS*-peliä. Käytettävissä on keskikokoinen arsenaali, jonka valikoimaa on todellinen ilo käyttää.



Pelin idea saattaa vaikuttaa hölmöltä. Nimi *S.C.A.R.S.* tulee litaniasta *Super Computer Animal Racing Simulator*, ja harva taitaa tietää, mitä se todella tarkoittaa. Luultavasti valmistajayhtiö Vivid Image on vain yrittänyt keksiä uuden tavan varioida rallipelin ajoneuvoja, mutta hölmöstä ideasta huolimatta menetelmä on onnistunut. *S.C.A.R.S.* käsittää kymmenen erilaista ajoneuvoa, joiden mallina on ollut jokin isompi elukka tai hyönteinen. Näin kulkupeleihin on saatu ympättyä erilaisia ominaisuuksia, kuten esim. elefanttiauton raskas rakenne ja tasapaino, tai haiauton nopeus ja pito.

Super Mario Kartin tavoin *S.C.A.R.S.*issakin on aseilla merkittävä rooli. Käytettävissä oleva asearsenaali on harkittu, ja siihen sisältyy muutamia mielikuvituksellisiakin variantteja, kuten energiabumerangi, sähkömagneetti, voimakenttä, panssariammukset, maaliin hakeutuvat ohjukset ja energiakilpi, jonka voi aktivoida tietyksi ajaksi. Radoilla on usein runsaasti aseita, ja välillä ajoa maustaa ehkä turhankin suruton räiskintä. Aseet eivät kuitenkaan ole erityisen voimakkaita, joten pelin tempo ei koskaan laske. Sitä paitsi vastustajiin osuminen vaatii taitoa, ja aseen käyttö edellyttääkin lähes yhtä paljon harjoittelua kuin varsinainen ajaminen.

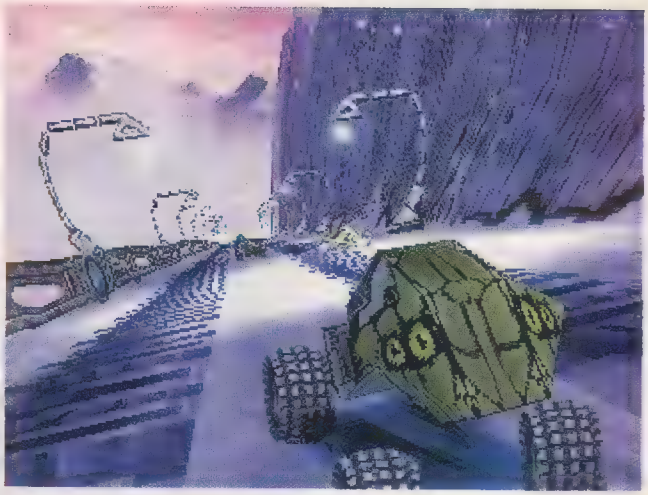


Sama kiihkeä taisteluhenki, joka teki Super Mario Kartista menestyspelin, nousee pinnalle heti, kun pelaaja on oppinut komentamaan ajoneuvoja ja aseita. Sen jälkeen pelisessio saattaakin venyä yhtä pitkäksi kuin Nintendon klassikon parissa.

Kisaa käydään pitkillä ja melko monimutkaisilla radoilla. Maaston muodoissa on runsaasti eroja. Jokaisen radan taustalla on oma perusidea. Ensimmäinen rata, Aztek, vie kilpailemaan viidakkomaiseen maisemaan, jossa on eteläamerikkalaisia pyramideja ja taustana massiivinen vuoristo. Ski-rata puolestaan tarjoaa huikean jyrkkiä mäkiä ja äkkivääriä, lumipeitteisiä mutkia. Yksityiskohtien ansiosta ratoihin tulee luonnetta, mutta radan reunaa on välillä vaikea havaita graafisten elementtien runsauden takia. Siksi kuskilla saattaa olla vaikeuksia hioa ajotaitoaan, koska hän ei tiedä, kuinka lähellä reunoja voi ajaa. Mutta yleisesti ottaen radat ovat vaihtelevia ja hyvin tehtyjä; parempia kuin useimmissa muissa tämän lajityypin peleissä. *S.C.A.R.S.* jatkaa *Super Mario Kartista* tuttua toimintamallia, jossa ideana on etsiä kätkettyjä oikoteitä.

Myös pelimuoto on otettu suoraan *Super Mario Kartista*. Pelaaja voi osallistua kolmeen erilaiseen turnaukseen, joista jokainen sisältää joukon uusia ratoja. Voitettuaan ensimmäisen turnauksen pelaaja pääsee jatkamaan seuraavaan turnaukseen jne. Ensimmäisen selvitetyn turnauksen jälkeen pelaaja saa lisäksi mahdollisuuden voittaa uuden ajoneuvon. Sen saaminen on melko tärkeää, sillä seuraavan turnauksen vastustajat ovat aina edellistä kovempia. Vaikeusaste on jokseenkin korkea, ja pieninkin virhe rallin aikana johtaa huonoon sijoitukseen.

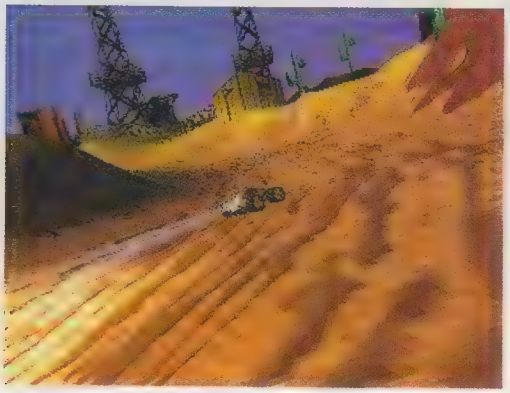
Tämän pelin menestystä saattaa haitata pelin hallinta, jonka opettelu vaatii hyviä hermoratoja. Ohjaimen kaikki napit ovat kovassa käytössä, ja niiden tyylipuhdas käyttö vaatii anka-

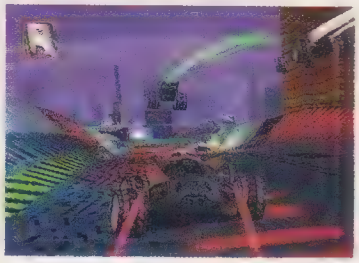


Pääkallon saaneen ressukan pitää välittömästi hankkiutua siitä eroon, muuten käy ohraisesti.

Taitava kuski kasvattaa nopeasti talliaan eläimellisillä kulkupeleillä. Tämän käärmeauton puikkoihin pääsy edellyttää, että pelaaja on ekumeeninen ratinvääntäjä.

Ratojen sääolosuhteet ovat äärimmäisen rankkoja, mikä ilman muuta vaikuttaa ajotuntumaan.





raa keskittymistä ja hyvän annoksen kärsivällisyyttä. Vähemmän kärsivällisiä pelaajia saattaa pelottaa turnausten vaikeusaste. Jo toisen turnauksen aikana kompuutteri käy päälle kuin yleinen syyttäjä, eikä voittaminen ole enää helppoa.

Valmistaja, Vivid Image -yhtiö, on kuitenkin osunut nappiin. Sama kiihkeä taisteluhenki, joka teki *Super Mario Kartista* menestyspelin, nousee pinnalle heti, kun pelaaja on oppinut komentamaan ajoneuvoja ja aseita. Sen jälkeen pelisessio saattaakin venyä yhtä pitkäksi kuin Nintendon klassikon parissa. Multitap päästää baanalle neljä pelaajaa samaan aikaan. Tosin sen verran grafiikan kustannuksella, että pelaaminen ei enää ole niin hauskaa. Kahdesta pelaajasta grafiikkamoottori selviää hienosti, ja hauskempaa kahden ajettavaa rallia saa hakea. Pelissä yhdistyy aito rallifiilis hektiseen aseenkäyttöön tavalla, jota ei ole nähty sitten *Super Mario Kartin* ilmestymisen Super NESille kuusi vuotta sitten.

sillä riittää kärsivällisyyttä arvostaa *S.C.A.R.S.*ia.

Slin 90

MARIO KARTIN PAHIN VIHOLLINEN

Kun Vivid Image jotakin vuosia sitten julkaisi *Street Racer* -pelin, uskoin että *Super Mario Kart* oli saanut ensimmäisen todellisen haastajan. Sen jälkeen ihmettelin, mihin Vivid Image oikein katosi. Nyt yhtiö on palannut, ja näkyy selvästi, että siellä edelleen ymmärretään ajotuntuman päälle. *S.C.A.R.S.*in huikea vauhti tuo vahvasti mieleen *Super Mario Kartin* ja *Street Racerin*, ja niiden tavoin tässäkin pelissä on mahtava aseiden ja rallin yhdistelmä.

Nyt voin taas virnistää pirullisesti, kun teen kanssapelaajieni elämän vaikeaksi. Ja vielä onnellisemmaksi tulen, kun saan päihittää kolme elävää vastustajaa samassa ajosessiossa. Tätä peliä PlayStation tarvitsee, ja toivon todellakin, että ihmi-

ULKONÄKÖÄÄN PAREMPI

Näin jälkikäteen on pakko todeta, että Street Racer ei koskaan päässyt lähellekään Super Mario Kartia. SR oli onnistunut kopio, mutta ei muuta. S.C.A.R.S. on parempi, koska se muistuttaa vähemmän esikuvaansa, mutta huonompi siinä mielessä, että se muistuttaa niin monia muita PlayStation-pelejä, ainakin graafiselta asultaan. S.C.A.R.S. on kuitenkin hauskempi kuin muut autopelit, joissa kaahataan ja ammutaan futuristisissa ympäristöissä, koska Vivid Imagen pelintekijät tietävät, mitä ajotuntuma tarkoittaa. Tässä pelissä olisi aineksia jopa klassikoksi, jos tekijöillä olisi ollut hieman originellimmat ideat ulkonäön suhteen. Nyt veikkaan, että peli hukkuu muiden toimintarallien sekaan, vaikka se ansaitsisikin paremman kohtalon.

Topi 86

GRAFIIKKA 83

Selkeämpi ulkoasu ja hieman hillitymmät värit olisivat parantaneet pelattavuutta.

ÄÄNET 78

Monotoninen jyskytys säestää jokseenkin typeriä ääniefektejä. Moottorin äänissä on tietty vauhdin hurma.

TUNTUMA 89

Alkuun pääseminen vaatii kärsivällisyyttä, mutta harjoittelun jälkeen peli on hauskaa viihdettä.

HAASTE 86

Vaikeusaste on melko korkea, mutta sinnikäs yrittäminen vie läpi S.C.A.R.S.-radastakin.

YHTEENSÄ

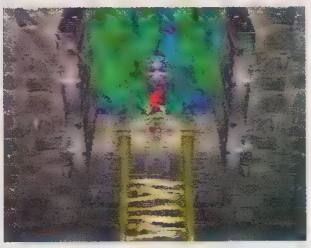
PlayStationin oma Super Mario Kart. Siis melkein.

89

LUONNE — RPG
JULKAISIJA — Konami
VALMISTAJA — Konami
JAKELU — C2000
MYYNNISSÄ — syyskuu
PELAAJIA — 1
PELIMUISTI — Muisti
MUUT KONEET —

Azure Dreams -peliä voi luonnehtia monella tavalla, mutta sen vertaaminen muihin roolipeleihin on lähes mahdotonta. Uusi genre on nähnyt päivänvalon.

Azure



Erittäin omaperäinen *Azure Dreams* sisältää myös aineksia Konamin aikaisemmista roolipeleistä.

Otetaan treffisimulaattori, kytketään se *Sim Cityyn*, lisätään vähän Tamagotchia ja täytetään kentät kunnon satsilla RPG:tä, niin lopputuloksena on *Azure Dreams* – innovoivin roolipeli moniin vuosiin.

RPG-rintamalla ei tunnetusti ole viime vuosina tapahtunut mitään mullistavaa. Grafiikan taso on tietenkin noussut huomattavasti ja pelit ovat kasvaneet, mutta edelleen valtaosa peleistä perustuu malleille, jotka Nintendo, Square ja Enix loivat yli kymmenen vuotta sitten. Konamin Tokion osasto tuntuu katsoneen taaksepäin aikaan, jolloin pelintekijät vielä uskalsivat kulkea omia polkujaan ja edes yrittivät luoda jotain ainutlaatuista. *Azure Dreamsin* kutsuminen ainutlaatuiseksi on ehkä liioittelua. Mutta erityiseksi sen tekee tyylien sekamelska, jolla peli erottuu massasta.

Monsbaiya on kaupunki, joka sijaitsee keskellä korventavaa erämaata. Kaupungin lähellä on valtava torni, joka kätkee sisuksiinsa mittaamattoman arvokkaita aarteita. Kaupungissa asuu nuori mies nimeltä Koh. Hänen isänsä oli kuuluisa hirviönkesyttäjä, joka tapasi kohtalonsa kiivetessään kerran tornin ylimpään kerrokseen. Koh, joka on lujasti päättänyt astua isänsä saappaisiin, lähtee seikkailemaan salaperäiseen torniin. Siellä eivät odota pelkät rikkaudet vaan myös monsterin munat; mystiset esineet, joista saa hyvän hinnan kaupungissa, mutta joita voi myös käyttää mahtavien hirviöiden luomiseen.

Pelin alkaessa Koh on juuri täyttänyt 15 vuotta, mikä on torniin pääsemisen ikäraja. Kaupungin asukkaat eivät ole järin vakuuttuneita Koh-pojan kyvyistä, mutta hänen isänsä maine elää yhä. Perheen ainoana miehenä Koh on joutunut huolehtimaan äidistään ja siskostaan, mikä ei ole ollut helppoa. Nyt Koh-pojan tehtävänä on järjestää perheelle siedettävä elämä.

Azure Dreamsin tapahtumat sijoittuvat lähinnä kahteen paikkaan, torniin ja kaupunkiin. Tornista etsitään monsterin munia, rikkauksia ja tärkeitä esineitä. Ne myydään kaupungissa, ja tuotto sijoitetaan oleellisempiin asioihin. Torni on mystinen paikka. Voimakkaiden loitsujen takia pelaaja joutuu aina aloittamaan tornissa minimaalisella elinvoimalla. Voimistuminen ei ole hirveän vaikeaa, mutta kerääminen alkaa alusta heti, jos tornista poistutaan välillä. Lisäksi tornin portit eivät aukea, jos mukana on yli viisi esinettä. Vaikeutta lisää myös se, että tornin kerrosten rakenne ei ole koskaan samanlainen, joten suunnistaminen on erittäin hankalaa.

Azure Dreamsin kutsuminen ainutlaatuiseksi on ehkä liioittelua. Mutta erityiseksi sen tekee tyylien sekamelska, jolla peli erottuu massasta.

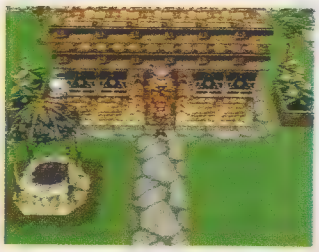
Koh-pojan seikkailu ei ole pelkkää hirviöiden jahtaamista. Muitakin tärkeitä asioita on, kuten tytöt. Kohin paras kaveri on tyttö nimeltä Nico. Hän on hieman ihastunut Kohiin, eikä hän ole ainoa. Patty, joka tarjoilee kaupungin ainoassa kapakassa, sekatavarakaupassa työskentelevä punatukkainen Fur sekä maagitar Selfi ovat vain osa tytöistä, joita Koh yrittää hurmata. Typsyjen kanssa väleissä pysyminen edellyttää säännöllistä ruusujen, kasvovoiteiden ynnä muun hankkimista. Ja Koh on tietenkin ennen kaikkea herrasmies.

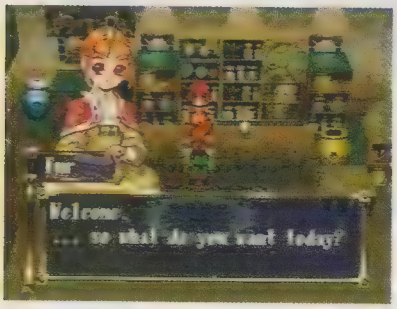
Mutta ei tässä vielä kaikki. Kaupungin tyttöjä ja muuta väkeä ilahduttavat lahjoitukset uutta temppeliä, suihkulähteitä ja muita kauniita esineitä varten. Tämä on kallis harrastus, mutta sen avulla pelaajasta tulee suosittu. Muutaman rovon antaminen Koh-pojan omaan kotiin ei ole tyhmä temppu. Sitä paitsi sisustusarkkitehdin leikkiminen on hauskaa; voi valita tapetit, sängyt, pöydät, matot ja niin edelleen.

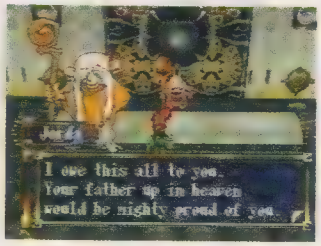
Muuten *Azure Dreamsin* keskiössä ovatkin sitten hirviöt, joita ilman ei pötki pitkälle. Kasvatettavia hirviötyyppejä on aika lauma, ja oikein mahtavan monsterin pykääminen vaatii sekä tuuria että taitoa.

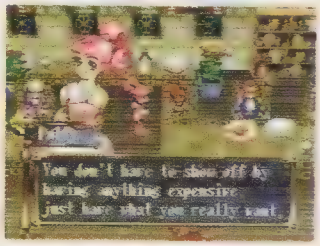
Azure Dreams paranee vanhetessaan. Peli ehkä välillä haahuilee päämäärättömästi, mutta tarjoaa samalla jotain uutta ja ihmeellistä. Hahmojen väliset dialogit ovat sekä nokkelia että hauskoja, mutta mukana on myös riittävästi vakavuutta ilkeiden ystävien, isän epäselvän kuoleman, tornin vartijoiden ja elämän kovan koulun myötä. Mitään ei saa ilmaiseksi, ei ainakaan *Azure Dreamsin* maailmassa, missä jokainen retki torniin on vaativa ja vaivalloinen projekti.

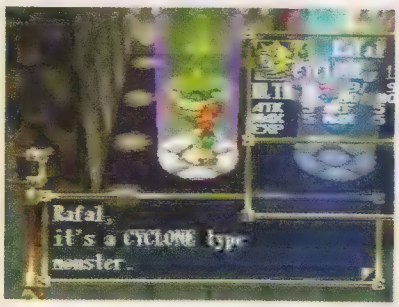
Dreams











Azure Dreams on omalaatuinen, mutta ei Konami sen kustannuksella ole kokonaan luopunut perinteisistä RPG-piirteistä.

PARANEE AJAN MITTAAN

Ensimmäistä kertaa peliä kokeillessani ihmettelin, oliko Konamilla mokattu. Päästyäni enemmän jyvälle, peli alkoi tuntua paremmalta ja paremmalta. Vaikka kokemuspisteiden menettäminen saattaa tuntua hyvinkin turhauttavalta, niin sen unohtaa nopeasti. Torniin meneminen on nimittäin hauskaa juuri siksi, että se on joka kerta erilaista. Tyttöjen jahtaaminen, kilpailijoiden hätistäminen, ruhtinaallinen ruokailu ja paikallisessa pubissa hilluminen ovat oikeasti viihdyttäviä elementtejä. Myös rahojen sijoittaminen uuteen taloon on kivaa, koska näin menestyksestä jää monumentti. Kaupunkilaisten asenneskaala vaihtelee halveksunnasta kunnioitukseen. Pelaajasta tulee lopulta sankari, ja suosio on sen mukainen. Hauskaa kuin mikä.

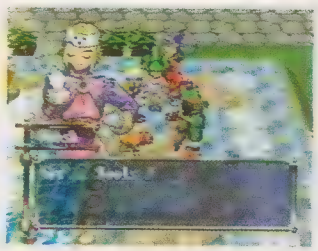
Martti 87

ERILAINEN

Azure Dreams on henkireikä RPG-genrelle. Ei siksi, että peli myisi edes puolet siitä mitä jokin Squaren peli, vaan siksi, että *Azure Dreams* on ainakin urhea yritys kehittää lajityyppiä, jonka peruskonsepti on ollut viimeiset kymmenen vuotta lähes samanlainen. Konami osoitti pyrkimyksensä erilaisuuteen jo Suikodenilla ja Vandal Heartsilla, ja nyt yhtiö on pannut vielä paremmaksi.

Azure Dreams saattaa tuntua oudolta niistä, jotka löysivät roolipelit vasta *Final Fantasy VII*:n myötä, mutta lajityyppiin paremmin perehtyneille tämä peli on mielenkiintoinen elämys.

Topi 84



GRAFIIKKA 84
Hieman epätasainen, mutta keskitasoa parempi tiettyjen onnistuneiden elementtien ansiosta.

TUNTUMA 84
Hieman epämääräinen rakenne laskee arvosanaa.

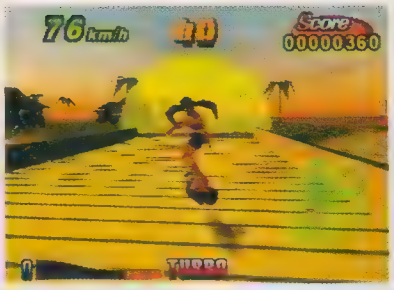
ÄÄNET 81
Tälläkin puolella laatu vaihtelee hyvästä musasta surkeaan musakkiin.

HAASTE 90
Tarttuva tarina, originelli konsepti ja vaihtelevat ominaisuudet tekevät tästä todellista viihdettä.

YHTEENSÄ
Erilainen roolipeli, jolla on tulevaisuutta.

84

LUONNE — **Urheilu**
JULKAISIJA — **Human**
VALMISTAJA — **Human**
JAKELU — **Bergsala**
MYYNNISSÄ — **syyskuu**
PELAAJIA — **1 - 2**
PELIMUISTI — **Muisti**
MUUT KONEET —



Air Boarder 64

Kun äärimmäisyyslajit eivät enää riitä, niin sitten keksitään uusia. Tulevaisuuden laji, ilmalautailu, on lumilautailun ja skeittailun yhdistelmä. Se on skeittailumaisemissa, eli kaduilla ja rampeilla, tapahtuvaa lumetonta lumilautailua.

Tässä jalossa urheilussa on tarkoituksena tuoda cup-kannu kotiin, minkä jälkeen voi tituleerata itseään nimikkeellä "Master of Airboarding". Lautailuhubaa voi harrastaan viidellä radalla ja kahdeksalla eri hahmolla. Pelissä on myös pari piilotettua hahmoa. Harjoittelumoodi on nimensä mukaisesti harjoittelua varten, eikä sitä pidä jättää väliin, mikäli haluaa oppia hyödyntämään ilmalautaa parhaalla mahdollisella tavalla. Laudalla voi nimittäin tehdä yli 80 erilaista temppua, joihin kuuluvat mm. tailgrabs, handplants, voltit ja muut lautakikat. Jos siis tietää, miten ne tehdään.

Koska painovoima ja sen lait eivät tunnu juuri vaikuttavan lautojen liikkeisiin, tempuista tulee huomattavasti näyttävämpiä kuin enemmän simulaattorityyppisissä peleissä, kuten *1080°*. Laudalla kulkee mainiosti ylös pystysuoraa seinää ja tekee 10-metrisiä loikkia ilmaan.

Pääpeli on nimeltään Street Mode, jossa lautaillaan kovaa vauhtia ja kerätään temppupisteitä. Tämän lisäksi on variaatioita, joissa kilpaillaan aikaa vastaan, kerätään kolikoita tai lautaillaan elävää vastustajaa vastaan.

Viidestä radasta voi valita mieleisensä; esim. perinteisen lautapuiston, lumisen kaupungin kadut tai vaikka valtavan talon, jossa lautaillaan huonekalujen ja muun sisustuksen seassa. Mutta koska kaikki toiminta tapahtuu samoilla radoilla, ne oppii valitettavan nopeasti.

Air Boarder 64 ei juuri brassaile graafisilla uutuuksilla. Human-yhtiö on tietyssä määrin onnistunut vangitsemaan peliin lautailun aiheuttamaa adrenaliiniryöppyä, mutta enimmäkseen pelaaja joutuu tyytymään siihen, että peli kyllä rullaa, mutta resoluutio on heikko ja tulos suttuinen. Kontrolli sen sijaan on kelvollinen ja perustekniikat oppii suhteellisen nopeasti. Ja kuten sanottu, työstettäviä temppuja on runsaasti sille, joka haluaa selviytyä kaikesta.

KEVYEHKÖ

Human-yhtiöllä oli varmasti paljon hyviä ideoita ja todellinen halu luoda lajityyppiin jotain uutta, kun *Air Boarder 64* oli piirustuspöydällä. Ja idea leijuvista laudoista on kieltämättä hyvä. Laudankäytön soveltamistapoja on huomattavasti enemmän, kun ei tarvitse välittää kitkasta eikä Newtonin laeista. Valitettavasti toteutus ei yltänyt idean sfääreihin. Aivomyrskyn lopputuloksena on peli, jota on hauska katsella ja kiva pelata hetken, mutta johon kyllästyy nopeasti.

***AB64* tuo hieman vaihtelua *1080°*:n pelaamiseen, mutta sekä pelisisältö että graafinen ulkoasu ovat aivan liian kevyitä tehdäkseen lähtemättömän vaikutuksen.**

Joonas 70

GRAFIIKKA 76	TOIMIVUUS 79	YHTEENSÄ
Herkulliset värit ja pehmeät liikkeet, mutta myös nykivä ja suttuinen.	**Ymmärrettävä ja helppo, mutta hieman löysä kontrolli.**	**Joukko hauskoja, mutta kehnosti toteutettuja ideoita.**
ÄÄNET 62	HAASTE 68	**73**
Sämplättyä jumputusta ja tylsää tv-pelitekkoa.	**Kivaa vaihteeksi, mutta ei innosta pitemmän päälle.**	

WWF War Zone

LUONNE — Urheilu
JULKAISIJA — Acclaim
VALMISTAJA — Iguana
JAKELU —
MYYNNISSÄ — Nyt
PELAAJIA — 1 - 4
PELIMUISTI — Muisti
MUUT KONEET — Nintendo 64

Wrestling on laji, jossa yleisön tyytyväisyys on kaikkein tärkeintä. Useimmat meistä tietävät, että wrestling-matsien tapahtumat ovat vain hämäystä, mutta siitä huolimatta katsojia riittää, kun Hulk Hogan työntää kyynärpäänsä Undertakerin kasvoihin ja karjaisee miehekkäästi. Ottelut kiehtovat ihmisiä samalla tavoin kuin esim. partainen nainen ja kasvoton mies kiehtoivat vuosisadan vaihteessa eläneitä ihmisiä.

Iguana-yhtiö on onnistunut luomaan *WWF War Zoneen* mahtipontisen ja liioittelevan charmin, joka on tunnusomaista oikealle wrestlingille. Painijat ovat yhtä rumia ja lihavia kuin todellisuudessakin, kommentaattori on tyypillisen imelä ja painiotteet parodisen liioiteltuja. Painijoita on 16, ja he hallitsevat monia otteita, iskuja, potkuja ja rumia temppuja, mutta variaatioita olisi silti saanut olla enemmän. Pelissä olevat iskut ja potkut ym. ovat melko vaikeita hallita, ja halutessaan pelaaja voi harjoitella henkilökohtaisen valmentajan avulla. Tavanomaisten turnausten ja joukkuepainin lisäksi pelissä on kaksi muutakin vaihtoehtoa. Ensimmäinen niistä on Cage, jossa painitaan isossa teräshäkissä. Häkkiä voi käyttää erilaisiin erikoistemppuihin. Toinen on nimeltään Weapons, jossa tavallista ottelua maustetaan sillä, että katsojat heittävät kehään erilaisia aseita, joilla painijat sitten rääkkäävät toisiaan. Ja Multitap-toimintoa käyttämällä voi tietenkin tapella yhtä tai vaikka kolmea kaveria vastaan kerralla.

Grafiikka toimii notkeasti ja näyttää melko realistiselta. Myös painijat muistuttavat todellisia vastineitaan, aina erityistuntomerkkejä myöten. Pelaaja voi myös luoda omia painijoita, mikä onkin pelin paras anti. Valinnanmahdollisuuksia on paljon, joten painijasta voi tehdä haluamansa näköisen. Oman luomuksen päästäminen kehään lisää nautintoa huomattavasti. WWF War Zone on omiaan sulostuttamaan rauhallisia koti-iltoja.

Mikko 88

GRAFIIKKA 81	TUNTUMA 83	YHTEENSÄ
Parempaakin on nähty PlayStationilla, mutta vaihtoehtojen ja yksityiskohtien runsaus ansaitsee kiitoksen.	**Voimakeinovalikoima on hieman rajoittunut, mutta peli-iloa se ei vähennä.**	**Wrestling on harvoin ollut näin hauskaa.**
ÄÄNET 80	**HAASTE 88**	**85**
Pliisu musiikki ja meuhkaava kommentaattori luovat aidon tunnelman.	**Itse luodut hahmot ja muistikortti riittävät takaamaan pitkän paininautinnon.**	

Waialae Country Club

LUONNE — Urheilu
JULKAISIJA — Nintendo
VALMISTAJA — T&E Soft
JAKELU — Bergsala
MYYNNISSÄ — syyskuu
PELAAJIA — 1 - 4
PELIMUISTI — Muisti
MUUT KONEET —

Golf-pelejä on oikeastaan vain kahta sorttia; niitä jotka yrittävät olla mahdollisimman viihdyttäviä, ja niitä jotka yrittävät olla mahdollisimman realistisia. *Waialae Country Club* kuuluu jälkimmäiseen joukkoon. Japanilainen golf-veteraani T&E Soft on luultavasti yrittänyt olla mieliksi niille pelaajille, jotka tosissaan pitävät golfista, mutta eivät ole tarpeeksi hanakoita vaatimaan täydellistä golf-simulaattoria.

Grafiikka on tarkoitettu realistiseksi, mutta toteutettu huonosti. Pelaajat ja taustat on digitoitu, mutta jälki ei näytä hyvältä Nintendo 64:ssa. Mukaan on otettu yksityiskohtia, kuten tuuli, alusta, topografia, lyöntiasento jne. *Waialae Country Club* tarjotaan hienossa paketissa, mistä saa sen käsityksen, että peli on oikea golffaajan unelma. Pelin hallinta tuottaa kuitenkin ongelmia.

Waialae Country Clubissa svingejä ohjataan ympyränmuotoisella energiamittarilla, joka on tuttu useimmista PC:lle tehdyistä golf-peleistä. Tällainen graafinen ratkaisu tuntuu luontevalta, koska se simuloi mailan liikerataa. Mutta lähestyttäessä reikää on jo huomattavasti vaikeampi arvioida lyönnin voimakkuutta. Kun lipulle on matkaa 6 jaardia, niin motivaatio kyllä laskee, kun energiamittari ulottuu aina 110 jaardiin asti, eikä skaalaa pysty muuttamaan. Joten energiamittarin hallitseminen vaatii tuntikausien opettelua, missä ajassa useimmat amatöörit jo väsyvät. Putit vaativat samanlaista opettelua, koska viheriön grafiikka on aivan liian epäselvä. Tämä on pelin kannalta vakavin haitta, koska putit ovat ratkaisevia joka kierroksella.

Jos kärsivällisyys riittää tämäntyyppiseen kolopallon hallintaan, niin pelistä löytyy kaikki tarvittavat kentät ja pelityylit. Ja kierrokselle voi osallistua samanaikaisesti jopa neljä pelaajaa. Muut voivatkin sitten odotella parempaa golf-peliä Nintendo 64:lle.

Mikko 72

GRAFIIKKA 73	TUNTUMA 70	YHTEENSÄ
Kuivakkaan realistista PC-tyyliä, joka Nintendo 64:lla menee vähän suttuiseksi.	**Nintendo on kompastunut yritykseen tehdä pelistä mahdollisimman realistinen.**	**Puolijauhoinen PC-konvertointi.**
ÄÄNET 68	**HAASTE 75**	**76**
Useimmat efektit ovat kelvollisia, mutta puheosuudet saavat ihon kananlihalle.	**Huippupelaajaksi tuleminen vaatii liikaa kärsivällisyyttä.**	

HYPPÄÄ KYYTIIN.....

NINTENDO64

F-1 WORLD GRAND PRIX

REALISTINEN F1 SIMULAATTORI - MUKAAN KISAAN MYÖS KESKELTÄ KAUTTA, AIDOSTA TILANTEESTA
3 VAIKEUSASTETTA, 1-2 PELAAJAA - OIKEAT RADAT JA KULJETTAJAT
SÄÄDÖT: RENKAAT, JOUSITUS, SIIVET, VAIHTEISTO, POLTTOAINE, SÄÄ, KIERROSMÄÄRÄT
VAURIOT: SIIVET, JOUSITUS, RENKAAT - LIPUTUKSET, VARIKKOKÄYNNIT YM.YM...

495,-

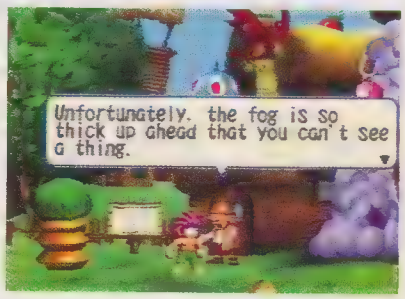
PELIEN ERIKOISLIIKE VPD OY www.dlc.fi/~vpd

KIELOTIE 13 (LUMMEKUJA) TIKKURILA PUH: 09-873 1881 ARK: 10-17:30 LA:10-15:00

LUONNE	**Tasoloikka**
JULKAISIJA	**Sony**
VALMISTAJA	**Whoopee Camp**
JAKELU	C2000
MYYNNISSÄ	**Nyt**
PELAAJIA	**1**
PELIMUISTI	**Muisti**
MUUT KONEET	

Sivuttain rullaavien tasoloikka-pelien maailmassa on ollut hiljaista *Yoshi's Storyn* jälkeen. Toivottavasti *Tombi* tuo muutoksen.

Tombi



Whoopee Camp ei ole tunnettu pelifirma, mutta se sai silti Sonyn levittämään viimeisimmän tasoloikkansa kaikkialle maailmaan. *Tombi* on kertomus luolapojasta, joka yrittää epätoivoisesti saada setänsä varastetun rannerenkaan takaisin. Tombin maailma on värikäs ja monipuolinen, mutta hahmot ovat lapsellisia ja vitsit huonoja. Testikappaleena oli ruotsinkielinen versio, joka ei vakuuttanut ainakaan lahdentakaista väkeä. Mauttomuus kuuluu kuitenkin olennaisena osana peliin. Tasoloikan ystävät löytävät *Tombista* kaiken, mitä he rakastavat ja halveksivat. *Tombi* on eräänlainen paradoksi.

Yleisesti voidaan todeta, että *Tombi* on hyvin ohjelmoitu peli. Siinä on mielenkiintoiset näkökulmat ja puhdaslinjainen polygonigrafiikka, jota täydentävät oikeaoppisesti sijoitetut pikselit. Pelissä on roppakaupalla erilaisia ympäristöjä ja tehtäviä, jotka pitävät mielenkiintoa yllä.

Roosan värisen pojan ohjaaminen läpi tiheiden viidakkojen ja metsien on itse asiassa hauskaa puuhaa. Kätketyt esineet ja sivujuonet imevät pelaajan mukaansa, mikä on pelkästään positiivinen piirre. *Tombi* on hyvä peli monessakin suhteessa, mutta kun Whoopee Camp ryhtyy vitsailemaan parhaaseen japsityyliin, peli muuttuu melkeinpä sietämättömäksi. Siitä on lukuisia esimerkkejä. Yksi sellainen tilanne on, kun luolapojan pitää opetella kääpiöiden kieltä. Oppiminen ei suinkaan tapahdu rauhallisesti koulunpenkillä, vaan pojan täytyy hypätä kääpiöiden päälle ja purra niitä alavartaloon ymmärtääkseen niiden kieltä. Toinen esimerkki pelin lapsellisuudesta on neandertaalien hyökkäykset, jotka on rakennettu kaikkea muuta kuin hauskalla tavalla. Eli vihollisen, lähinnä erilaisissa asuissa olevien sikojen, kimppuun on hyökättävä takaapäin. Sitten pitää hypätä ilmaan vihollisen kanssa ja singota se taivaan tuuliin. Nämä kohtaukset eivät ole lainkaan hauskoja, ja lisäksi ne tekevät *Tombista* tarpeettoman lapsellisen.

Tombi on kuitenkin mielenkiintoisesti toteutettu peli. Siinä on aavistuksen verran roolipelin ominaisuuksia, ripaus beat 'em up -peliä, seikkailua ja kilpa-ajoa. *Tombissa* on paljon nähtävää ja tehtävää, mutta kokonaisuus on valitettavan tökerö ja lapsellinen.

HYVÄ MUTTA HOOPO

On hienoa, että markkinoille tulee *Tombin* kaltaisia hyvin tehtyjä pelejä. Mutta on vähemmän hauskaa huomata, miten lapsellinen peli on. Vaikuttaa siltä, että Whoopee Camp, jonka perustaja muuten tuotti aikoinaan *Ghost 'n Goblinsin*, on jossain matkan varrella kadottanut punaisen langan. Tästä pelistä ei tule koskaan tasoloikkien klassikkoa. *Tombi* on selvästi suunnattu nuoremmille ikäryhmille, mutta ei sen silti tarvitsisi olla niin hoopo. Yhtiön olisi kannattanut panostaa enemmän toimintaan ja hahmojen suunnitteluun. Nyt peli jää vain keskinkertaiseksi tasoloikaksi.

Martti 78

GRAFIIKKA 85
Pikselit ja polygonit on yhdistetty tasapainoisella tavalla. Hahmojen suunnittelu on jäänyt vähemmälle huomiolle.

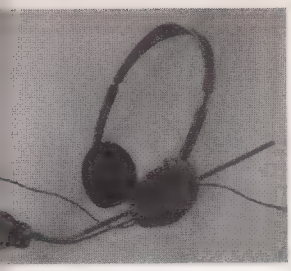
ÄÄNET 77
Calypsovaikutteiset soinnut tahdittavat seikkailua.

TUNTUMA 76
Ajoittain huono, mutta muuten menettelee.

HAASTE 76
Tombin lapsellisuus vähentää peli-intoa.

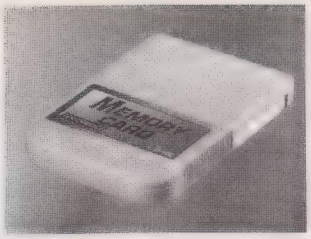
YHTEENSÄ
Nuorille suunnattu keskinkertainen tasoloikka.

73



Mikrofoni ja kuulokkeet SV723

99,-

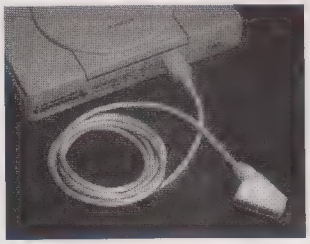


Muistikortti 1 MB 15 Slot

99,-

RGB Scart kaapeli

79,-

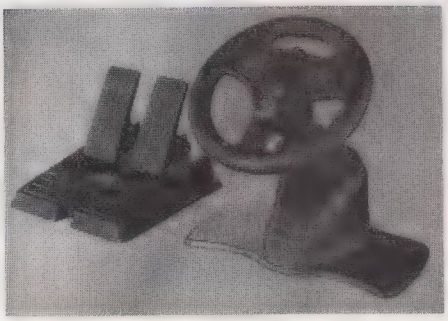


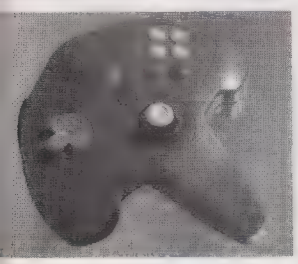
Analoginen ohjain Barracuda

149,-

V3 Racing Wheel ratti ja polkimet

399,-





Super Pad 64 ohjain

129,-

Nintendo 64 tarvikkeet

Adapteri PAL-US-Jap	129,-
Kaapeli RF-Antenni	99,-
Muistikortti 1 Mb 4x	99,-
Muistikortti 256 Kb	79,-
Muistikortti 8 Mb 32x	249,-
Ohjaimen jatkojohto	69,-
Ohjain alkup harmaa	199,-
Ohjain alkup keltainen	199,-
Ohjain alkup musta	199,-
Ohjain alkup punainen	199,-
Ohjain alkup sininen	199,-
Ohjain alkup vihreä	199,-
Ohjain Super Pad musta	129,-
Ohjain Super Pad sininen	129,-
Ratti ja polk V3 Racing Wheel	399,-
Ratti ja polkimet Top Drive	529,-
Rumble Pack (Tremor Pak)	79,-

PC tarvikkeet

Aktiivikaiuttimet SV805 30W	99,-
Aktiivikaiuttimet SV820 120W	249,-
Gamepad Propad 4	79,-
Hiiri Glider	79,-
Hiirimatto Tom ja Jerry	25,-
Joystick Mission	79,-
Mikrofoni ja kuulokkeet SV723	99,-
Mikrofoni ja kuulokkeet SV870	49,-
Ratti ja polk V3 Racing Wheel	399,-
Ratti ja pokimet Top Drive	529,-

PlayStation tarvikke

Ase Light Blaster	14
Hiiri Sony	17
Joystick analog Sony	34
Joystick Arcade	24
Kaapeli Linkki	7
Kaapeli RF-Antenni	9
Kaapeli RGB Scart	7
Miniratti Racing Controller	19
Muistikortti 1 MB harmaa	9
Muistikortti 1 MB musta	9
Muistikortti 1 MB sininen	9
Muistikortti 1 MB Sony	13
Muistikortti 24 MB 360 Slot	24
Multi Tap 4 Sony	22
Ohjaimen jatkojohto	6
Ohjain analog Barracuda	14
Ohjain analog Sony	19
Ohjain Control Station	
Ohjain Dual Shock Sony	19
Ohjain Game Pad sininen	
Ohjain Game Pad vihreä	
Ohjain NeGcon Sony	2(
Ohjain Program Pad	1(
Ohjain Sony harmaa	1(
Ohjain Sony musta	1(
Ohjain Sony valkoinen	1(
Ohjain Super Pad	
Ohjain Xtreme värillinen	
Ratti ja polk V3 Racing Wheel	3(
Ratti ja polkimet Top Drive	5(

Casablanca

Vaasankatu 6
00500 HELSINKI
JOKA PÄIVÄ KLO 10 - 22

Puh 09 - 773 1247
Fax 09 - 773 2321
e-mail: papit@sci.fi

KOTISIVULLA UUSIN TUOTELUETTELO
SEKÄ PLAYSTATION PELIT
www.sci.fi/~papit

KYSY VÄLIRAHAA

Eli - paljonko sinun pitää käyttää rahaa saadaksesi haluamasi pelin

EDULLISEMMAT

Pelivaihdot Viihde Pysäkistä

VAIHTOMAKSU

30,- markkaa on pienin käyttämämme vaihtomaksu

Meiltä myös uusia ja käytettyjä nintendo, supernintendo, nintendo 64, sega megadrive, sekä PC - CDRom pelejä

Toimi näin: Lähetä pelisi meille osoitteeseen, Viihde Pysäkki, Aurakatu 10, 20100 Turku (ei postiennakolla). Tarkastamme pelisi kunnon ja lähetämme haluamasi pelin (tuote voi olla tilapäisesti loppu). Laita mukaan kirje josta ilmenee nimesi, osoitteesi, syntymäaika (alle 18-vuotiaalta holhoojan allekirjoitus) ja puhelin numerosi. Toimitus postiennakolla: Toimitusmaksu 35,- / Lähetys, isot paketit 60,- Tuotteilla toimivuus-takuu. Palautus: (7pv) Tuotteen pitää olla uutta vastaavassa kunnossa (kannattaa sopia etukäteen puhelimessa)

VIIHDE PYSÄKKI

Turun Hansakorttelissa, Aurakatu 10, 20100
TILAUSNUMERO: 02 - 4690 998 (02 - 2501 479)

Vaihtoesimerkkejä:

(käytetty -> uuteen)

Sinun pelisi jota tarjoat meille — VÄLIRAHA — Uusi peli jonka haluat

RESIDENT EVIL 2 TAI Colin McRae RALLY — 159,- → NHL99

Pelin kunto ratkaisee välirahaa määriteltäessä

TWISTED METAL TAI FORMULA 1 - 97 — 199,- → Colin McRae

Pelin pitää olla toimiva, ohjeineen, sekä ehjä kotelo

TOMB RAIDER 2 TAI COOL BOARDERS 2 — 179,- → Tekken3

Pidätämme oikeuden hylätä vaihtotarjouksemme jos vaihtopelin kunto ei vastaa luvattua

CRASH BANDICOOT 2 TAI LUCKY LUKE — 199,- → WILD9

Tarkistamme 2:n viikon välein välirahan, joten nopeat syötät hitaat!

TEKSTI: MIKKO

kolikkopelit

Kahden vuoden ajan *Sega Rally* on hallinnut kilpa-ajopelejä kaikissa maailman pelihalleissa. Vaikutti lähes mahdottomalta, että Sega kykenisi enää ylittämään itseään, mutta nyt se on tapahtunut. *Sega Rally 2* on täällä.

SEGA RALLY 2

SEGA • KILPA-AJO

Tetsuya Mizuguchi ja Kneji Sasaki Segan suunnitteluporukka AM Annexista eivät ole koskaan olleet ralliajajia. Silti he tietävät täsmälleen miltä tuntuu liukua kurveissa yli 100 km:n tuntivauhdilla, niin että sora lentää. Molemmat japanilaiset johtivat suunnitteluryhmää, joka tuotti *Sega Rally 2*:n, joka nyt iöytyy jo useista kunnon pelipaikoista.

Ne, jotka ovat pelanneet *Sega Rallya* tietävät miltä tuntuu ajaa niitä neljää autoa, jotka pelissä ovat valittavissa. *Sega Rally 2*:ssa on 2 autoa lisää valkattavana. Täydessä valikoimassa on nyt Toyota Celica, Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer, Lancia Stratos, Ford Escort ja Peugeot 306.

Autot näyttävät nyt selvästi realistisemmilta kuin originaalissa, ja kiitos Segan Model 3 -koneen viimeisimmän version, grafiikassa on nyt sellaisia mukavia piirteitä kuin läpikuultavia ikkunoita, autojen perään roiskuvaa kuraa sekä yleisöä, joka juoksentelee ympäriinsä kuvaamassa kilpailua. Tuulilasit kimaltelevat auringossa ja aiemmat polygonilisukkeet ovat nyt kokonaan poissa. *Sega Rally 2* on yksinkertaisesti kaikkein upein kilpa-ajopeli, mitä pelihalleille on valmistettu. Tähän saakka.

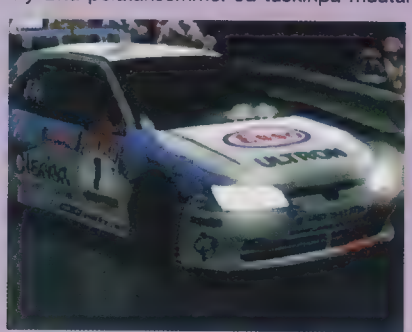
Myös tuntuma on kehittynyt merkittävästi. Pelihallikoneen ohjauspyörä vaikuttaa näytön tapahtumiin entistä suuremmalla tarkkuudella ja tärisee ja värisee uskottavan tuntuisesti sen mukaan mitä tiellä kulloinkin tapahtuu. Tosi hauska uusi ominaisuus on käsijarru, jota voi hyödyntää tiukimmissa kurveissa. *Sega Rally 2*:n suomalle kokonaiselämykselle ei ole pelihalleilla haastajaa ja ne, jotka pitivät *Sega Rallya* realistisena, tulevat haukkomaan henkeään uutta versiota pelatessaan.

Sega Rally 2:n kuusi rataa on rakennettu oikeiden esikuvien mukaisiksi, mm. Thaimaassa ja Korsikalla sijaitsevia maanteitä jäljitellen. Grafiikka on lennokasta ja valokuvamaisen realistista, erikoisesti talviradalla, jolla isot lumihiutaleet leijuvat päin tuulilasia ja kuraa purskahtelee kilpakumppanien renkaiden alta. Erityisen kiintoisa reitti on se, joka vie Monacon halki yöaikaan. Sen selvittäminen parhaiden joukossa vaatii sekä harjoittelua että salamannopeita reflekseja.

Kaikki ratojen varsilla juoksentelevat ihmiset eivät kenties tee *Sega Rally 2*:sta parempaa peliä, mutta osoittavat ainakin, miten yksityiskohtaiseen pelin rakentamiseen Sega pystyy uudella Model-3-tekniikallaan.

Tietysti myös äänitehosteet ovat kehittyneet. Ympäristön äänet luovat illuusion auton pohjaan ropisevista kivistä ja sorasta sekä auton sisällä heilahtelevista esineistä ja musiikki tietysti hiostaa kuskia lujemmin kuin koskaan.

Lyhyesti sanottuna *Sega Rally 2* on yksi parhaista kolikkopeleistä mitä Sega on ikinä tuottanut. Ajotuntuma on mukaansatempaavampi kuin koskaan ja kokonaisuus hyvin vaikuttava. Tätä kirjoitellessa Sega ei ole julkistanut vielä mitään Dreamcast-käännöstä, joten joudumme ainakin jonkin aikaa vielä käymään pelihallilla *Sega Rally 2*:ta pelataksemme. Ja tuskinpa muutamalla kolikolla paljon hauskempaa tekemistä voi keksiä.



Vinkit

Pistä pelivinkit kiertoon

Lähetä pelivinkkisi osoitteella:

SUPER POWER / VINKIT

EGMONT KUSTANNUS OY AB

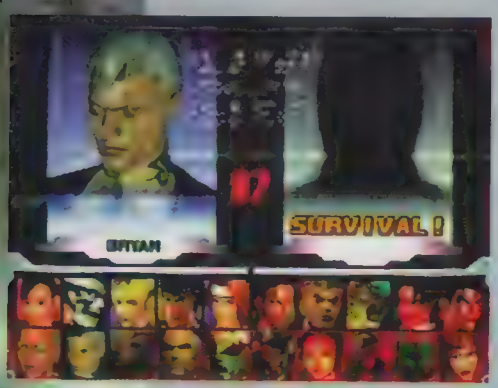
PL 317, 33101 TAMPERE

TEKKEN 3 PLAYSTATION

Pitkä odotus on palkittu: Tekken 3 on ilmestynyt, ja se on niin hyvä kuin uskalsimme toivoakin. Tekken 2:n tavoin jatko-osasta löytyy koko joukko salaisia hahmoja ja muita kätkettyjä pikkuhienouksia niille, jotka osaavat niitä etsiä. Ja meidän avullamme kaikki löytävät tiensä salaisuuksien luo.

SALAISET HAHMOT

Tekken 2:ssa oli pakko selviytyä pelistä tietyllä hahmolla, mikäli halusi uuden hahmon, mutta tämä ei päde enää Tekken 3:een. Siinä on ratkaisevaa vain se, montako kertaa selvittää pelin, sillä salaiset hahmot paljastuvat ennalta määrätyssä järjestyksessä. Esimerkiksi Kuma on ensimmäinen hahmo ja Anna viides. Joitakin hahmoja on kuitenkin hankalampi löytää kuin toisia.



SELVITETTYJEN PELIEN MÄÄRÄ JA PELATTAVA HAHMO

1	Kuma
2	Julia
3	Gun Jack
4	Mokujin
5	Anna
6	Bryan
7	Heihachi
8	Ogre
9	True Ogre

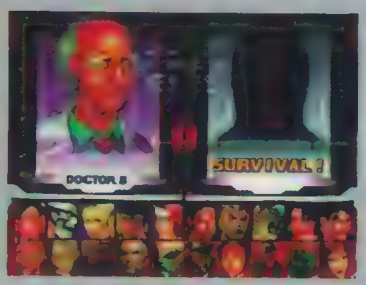
PANDA

Tekken 2:n tavoin Kumalla on tässäkin pelissä aasialainen sukulainen, joka pitää tappeluista. Merkitse Kuma hahmojen valintaikkunassa ja paina O numero 6:n sijaan aloittaaksesi pelin, niin väkivaltainen nalle on mukana kuvioissa.

TIIKERI

Kun olet selviytynyt pelistä niin monta kertaa, että olet nähnyt kaikki loppuvideot, merkitse Eddy hahmojen valintaikkunassa ja paina s-kirjainta, niin breikkaava mielipuoli ilmestyy näkyviin.

DR. BOSKONOVITCH



Selvitä Tekken Force Mode neljä kertaa ja nitistä sitten hullu tohtori, kun hän käy kimppuusi. Jos onnistut, hänen pitäisi olla valittavien hahmojen joukossa kyberimplantilla, radioaktiivisella verenkierrolla ja pahanhajuisella hengityksellä varustettuna.

GON

Japanilaista mököttävää sisiliskoa voidaan käyttää hiekkasäkkinä Tekken 3:ssa. Selvitä ensin Arcade Mode aiemmin mainitulla tohtorilla. Käynnistä sitten Arcade Mode uudestaan ja klikkaa ohjausristillä hahmojen valintaikkunan ulkopuolella.
Yksinkertaisempi tapa on päihittää Gon Tekken Ball Modessa.

LISÄBONUS

TEKKEN BALL MODE

Jos selvität pelin kaikilla kymmenellä perushahmolla, pääset pelaamaan erittäin viihdyttävää bonuspeliä, Tekken Ball Modea. Se on eräänlaista rantalentistä, jossa voit hioa tekniikoitasi täydellisemmiksi.

VAIHTOEHTOINEN INTRO

Jos selvität pelin kaikilla kymmenellä perushahmolla, näet palkinnoksi intropätkän, jossa taistelijat esiintyvät vaihtoehtoisissa asuissaan. Nähdäksesi vielä toisen intropätkän sinun pitää selviytyä kaikesta kaikilla hahmoilla, myös salaisilla. Nämä erikoisvideot ovat sitten nähtävissä Theatre Modessa.

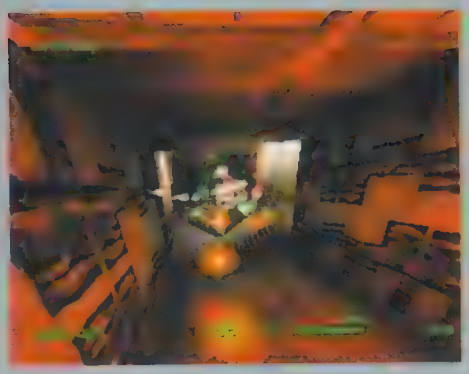
SALAISET VAATTEET

Osalla hahmoista on salainen vaatesetti, joka paljastuu, kun kullekin hahmolle tulee tietty määrä pelikertoja. Näet Records-näytöltä, kuinka monta kertaa olet pelannut kutakin hahmoa. Xiaoyun koulupuvun näet, kun olet pelannut häntä 50 kertaa, ja Jinin univormun paljastuminen vaatii myös 50 pelikertaa. Annan viidakkoaiheiset housut vaativat 25 pelikertaa, ja kun olet pelannut Gun Jackia vähintään kymmenen kertaa, hän muuttuu hieman värikkäämmäksi.

THEATRE MODE

Kun kaikki hahmot ovat pelattavissa – mukaan lukien Panda, Gon, Tiikeri ja Dr. Boskonovitch – Theatre Mode aukeaa. Voit katsella siellä kaikkia videoita mieltymystesi mukaan, joten popcornit kehiin ja nauttimaan!

FORSAKEN
PLAYSTATION



Proben tylyssä ja hyvin tehdyssä Forsaken-pelissä yhtiö on onnistunut luomaan uutta henkeä usein varsin samanlaisiin shoot 'em up -peleihin. Jos peli sinusta tuntuu hieman liian vaikealta, voit toki aina kokeilla seuraavaa huijausta.

Pelissä on salainen fuskausvalikko, joka avautuu päävalikosta. Merkkaa Options ja paina VASEN, OIKEA, VASEN, OIKEA. Mene sitten sisään Optioihin, niin pääset fuskausvalikkoon.
Voit myös kirjoittaa koneeseen salasanan F3GZTW8, jolloin pääset aloittamaan tasolta 14, hallussasi 32 elämää, yhdeksän kultaharkkoa, 13 kristallia sekä Culver Clark pilottinasi - tosin hiukan pelottavalla Crazy-vaikeustasolla!

N20
PLAYSTATION

Matkapahoinvointiin löytyy apteekeista tehokkaita lääkkeitä, mutta kun pelataan N20:tä koko maailmasta ei löydy sellaisia pillereitä, jotka voisivat estää vatsaa kääntymästä ympäri. Silloin vain salasanat voivat parantaa.

Vesiefekti: ○, ✕, ■, ▲, ▲, ○, ▲, ○
Loputtomat elämät: ○, ✕, ✕, ▲, ■, ▲, ■, ○
Haluttu rata: ■, ○, ✕, ▲, ▲, ✕, ○, ✕

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS '98
PLAYSTATION

Kyse ei kenties ole maailman parhaasta moottoripyöräpelistä, mutta kuitenkin kiintoisasta vaihtoehdosta sille, joka pitää motocrossista. Hauskinta on tietysti, jos pääsee ajamaan parhaalla pyörällä, CR 500:lla. Se onnistuu, kun menet pyörävalikkoon ja näppäilet koodin: ▲, ■, ○, L2, ■, R2, ○, L1, R2, ■.

MISSION: IMPOSSIBLE
NINTENDO 64

Olemme jo aiemmin kertoneet, että Infogrames on onnistunut tekemään Mission: Impossiblesta todella hyvän pelin. Mutta yhtä salaisia kuin agentit itse, ovat myös huijausmahdollisuudet, joita Infogrames on peliinsä sisällyttänyt. Tässä joitakin valikoituja esimerkkejä.

Ensiksi muutama huijaus, joilla voi vaikuttaa hahmojen fysiikkaan. Näppäile seuraavat yhdistelmät tasonvalintaikkunassa.

Isot jalat: C-↓, R, Z, C-→, C-←
Isot päät: C-↓, R, C-↑, L, C-←
Lapsen koko: C-↓, C-↑, R, L, Z
Turbo: C-↑, Z, C-↑, Z, C-↑

Salarimpsuilla saat esille myös joitakin mahtavia aseita, joita tavallisesti ei missään nimessä saa käyttää. Myös nämä yhdistelmät voi näppäillä tasovalikossa.

Minirakettikivääri: R, L, C-←, C-→, C-↓
7.65-pistooli äänenvaimentimella: C-↑, L, C-→, C-←, C-↑
9 mm highpower-pistooli: R, L, C-↓, C-↑, C-↑
Uzi: C-→, C-←, C-→, C-↓, R

Lisäksi pelissä on pikku bonus sille, joka on jo selvittänyt koko pelin Possible-tasolla, jos palaa sitten takaisin pelin alun suurlähetystöön. Siellä kohtaat koko ranskalaisen Infogrames-yhtiön suunnitteluporukan sekä bonus-animaation Ethanista. Lisäksi voi tuhlata siellä ylimääräisen energiasi keskustelemalla eri ihmisten kanssa.

Lokakuun edulliset tarjoukset kaikista tarvikkeista,konsoleista, peleistä ja multimediakoneista postiennakolla tai noudettuna suoraan läheltä liikkeestämme aivan helsingin ydinkeskustasta.

*** Sony Playstation**

Peruspaketti:
Sis.Keskusyksikkö,demo-CD, ohjain,scart,takuu 1 v.
Vain 888,-

Corner PSX NHL –paketti:
Sis.Keskusyksikkö,demo-CD,2 ohjainta, scart,15bl. Muistikortti,NHL ´98 peli arvo 199,- ja takuu 1 v.
Vain 1288,-

Corner PSX special –paketti:
Sis.Keskusyksikkö,demo-CD,2 ohjainta, 180bl.Muistikortti digitaalinäytöllä, vapaavalintainenpeli arvo 350,-,takuu 1 v.
Vain 1588,-

*** Nintendo 64**

Peruspaketti:
Sis.keskusyksikkö,ohjain, scart,takuu puoli vuotta.
Vain 989,-

Corner Kids –paketti:
Sis.keskusyksikkö,ohjain, Banjo-Kazooipeli, scart, takuu puoli vuotta.
Vain1449,-

Corner N64 Special –paketti:
Sis.keskusyksikkö,2 ohjainta,scart rumblepack+muistikortti,vapaavalintainen peli arvo 450,- ja puolen vuoden takuu.
Vain 1799,-

*****

Nintendo 64 Pelit esim.

Aero Fighters Assault	459,-	Mischief Makers	399,-
Aero Gauge	479,-	Mortal Kombat Myth	489,-
Blast Corps	429,-	Mortal Kombat Trilogy	479,-
Bomberman 64 3D	419,-	Multiracing Champ.	479,-
Banjo-Kazooi	469,-	Mystical Ninja	529,-
Chameleon Twist	459,-	Nagano Olympics	529,-
Cruising USA	389,-	NBA Hangtime	519,-
Dark Rift	489,-	NBA Pro ´98	499,-
Diddy Kong Racing	459,-	NHL ´99	499,-
Doom 64	519,-	Rampage World Tour	479,-
Dual Heroes	**419,-**	**Robotron X**	**479,-**
Duke Nukem	459,-	Quake 64	489,-
Extreme G	349,-	San Fransisco Rush	479,-
Forsaken	479,-	Star Wars	479,-
Fighters Destiny	519,-	Teterisphere	379,-
Golden Eye	499,-	Top Gear Rally	509,-
Int.SS Soccer 64	529,-	Turok	349,-
Kobe Bryant Basket	379,-	Wayne Gretzky ´98	449,-
Lamborghini Challenge	469,-	Wave Race	459,-
Lylat Wars	509,-	World Cup ´98	429,-
Madden 64	469,-	Yoshi´s Story	429,-

Ym.soita ja kysy ?

PSX Platinum Pelit esim.

Adidas Power Soccer	159,-
Alien Trilogy	179,-
Destruction Derby 2	159,-
Formula One	159,-
Int.SS Soccer Pro	169,-
Loaded	159,-
Micro Machines 3D	169,-
Mortal Kombat Trilogy	199,-
Pandemonium	159,-
PGA ´96	159,-
Porche Challenge	159,-
Rayman	169,-
Ridge Racer Revol.	159,-
Road Rash	159,-
Tekken 2	159,-
Thunderhawk 2	169,-
Tombraider	199,-
Track & Field	159,-
True Pinball	159,-
Wipeout 2097	159,-
Worms	169,-

Ym.Soita ja kysy?

PSX Pelit esim.

Alundra	329,-
Colin McRae Ral.	359,-
Deathtrap Dung.	349,-
Discworld 2	349,-
Fighting Force	349,-
Final Fantasy 7	349,-
Formula 1 ´98	349,-
Forsaken	359,-
Golden Goal	339,-
G-Police	349,-
Grand Theft Auto	319,-
Grand Turismo	349,-
Klonoa	319,-
Last Report	319,-
Motorhead	329,-
NHL ´99	299,-
Oddworld Abes Od.	319,-
Prem. Manager´98	329,-
Resident Evil 2	389,-
Road Rash 3D	319,-
World Cup ´98	329,-

Ym.Soita ja kysy?

PSX Tulossa esim.

Breath of Fire 3	
Formula ´98	
NFL 99	
Turok II	Ym.Varaa heti !

PSX Tarjoukset esim.

Auto Destruct	179,-
Battlesport	249,-
Beast Wars	199,-
Colony Wars	249,-
Clock Tower	229,-
Excalibur	249,-
Felony 11-79	249,-
Madden ´98	199,-
NHL ´98	199,-

Ym.Soita ja kysy ?
Jos et löytänyt tästä hakemaasi peliä,niin älä epäröi hetkeäkään soittaa ja kysyä päivän tarjousta.Meiltä saat myös muistikortit ym.
Tarvikkeet EDULLISESTI.

Game Corner OY
Arkadiankatu 10 00100 Hki (PL 7 00101 Hki)
Avoinna ark. klo 11.00-18.00 La 10.00-14.00
www.gamecorner.fi Email: jranta@clinet.fi
puh. 09-448867 Fax 09-8742148
GSM.040-5265558/Hannula
0400-686747/Ranta

Voodoo II 12 MB 3D-kortti tarjous vain 1490,- ym.PC tarv.

Huomio! Lisäämme postiennakkotoimituksisssamme 35,-/lähetys ja isommissa paketeissa kuten (ratti ja konsolipaketeissa yms.) lisäämme 50,-/lähetys.
Soita ja tilaa ilmainen lista (muista mainita koneesi).
Nyt tarjoamme postiennakkoasikkaillemme -10% alennuksen kaikista normaalihintaisista konsolinelеistä. (tarjous ei koske tarjousnelеiä).

Sony Playstation,N64,Nintendo,Sega Saturn,Megadrive,S-NES,ym.Uudet sekä käytetyt konsolit,pelit ja tarvikkeet.Paljon uutuuksia! Kysy myös edullista Vaihtopörssiämme.Meiltä saat myös PC CD-Rom pelit,3D-kortit,tarvikkeet sekä multimediakoneet ja päivitykset mittatilaustyönä.Kokoamme koneesi haluamistasi osista mm.A-open,Asus,Diamond,Intel,Logitech,Matrox,MSI,Orchid,Videologic ym.huippumerkkejä todella edullisesti.Soita ja KYSY!

Asiantuntemusta ja hyvää palvelua jo yli viiden vuoden ajalta!!!

PYSÄYTTÄKÄÄ PAINOKONEET!!!

Juuri lehtemme mennessä painoon toimitukseen mätkähti Tekken 3-pelin harvinainen ja upea promopaketti, joka sisältää itse pleikkaripelin lisäksi myös peliä mainostavan rompun! Koko komeus on pakattu isoon ja hienoon koteloon, joka tulee herättämään ansaittua kateutta ehkä juuri sinun hyllyssäsi: pistämme paketin postitse yhdelle onnelliselle! Eli: kerro omin sanoin miksi juuri sinun tulisi saada tämä loistoboksi omaksesi!

Kilpailun säännöt:

1. Yksi vastaus/ henkilö. Kahdesta ja useammasta kortista hylätään.

2. Saman perheen/ ruokakunnan vastauksista hyväksytään kilpailuun mukaan vain yksi, joten sori, Misset ja Murret...

3. Vastaukset postikortilla (kirjekuorissa tulleet vastaukset hylätään armotta) 4.11.1998 mennessä osoitteeseen:

Mainio Super Power
Upea Tekken 3-kilpailu
Loistava Egmont Kustannus
PL 317
33101 TAMPERE

4. Onnelliselle voittajalle ilmoitetaan henkilökohtaisesti ja kyseisen henkilön nimi julkistetaan Super Powerissa 12/98.

5. Nuoleskelu ja imartelu on sallittua ja suositeltavaa.

6. Ja eikun rustaamaan.

Lukijakirjeet

Super Powerin peliasiantuntijat vastaavat lukijoiden visaisiin kysymyksiin osoitteessa: Super Power / Lukijakysymykset, Egmont Kustannus Oy Ab, PL 317, 33101 Tampere

Hei, Super Power!

1. Pitääkö *Zelda – Ocarina of Timeä* varten omistaa muistikortti?
2. Miten suuri tuo peli oikeastaan on? Shigeru Miyamoto sanoi sen olevan kokonainen oma pieni maailmansa. Voitteko selittää tätä hiukan tarkemmin?
3. Voiko pelaaja päättää kamerakulmat uudessa *Zeldassa* samaan tapaan kuin *Super Mario 64*:ssä?
4. Minkä ikäinen Shigeru Miyamoto on?
5. Tuleeko hän tekemään jatko-osan *Zelda – Ocarina of Timelle*?

Linkin suojelija

Hei,

1. Ei. Pelissä on sisäänrakennettu patterimuisti.
2. Maailma on vähintään yhtä laaja kuin pelissä *Zelda – A Link to the Past* ja koko seikkailu vie noin 40 tuntia käydä läpi.
3. Ei, kamerakulmat ovat ennaltamäärättyjä.
4. Hän on syntynyt vuonna 1953 ja on siten 45-vuotias.
5. Kyllä.
SP

Moi, SP!

1. Onko varmaa, että *Zelda* tulee tänne joulukuun alussa?
2. Milloin peli julkaistaan USA:ssa ja Japanissa?
3. Ovatko Nintendo tai Rare tehneet Nintendo 64:lle mitään pelejä, joita he aikovat julkaista Suomessa?
4. Tuleeko *Blast Corpsille* mitään jatkoa?

XXY

Hei,

1. Viimeistään joulukuun alussa. Luultavasti jo marraskuun lopulla.
2. Luultavasti 23. marraskuuta.
3. Eivät.
4. Ei, ei ainakaan ihan lähiaikoina.
SP

Hei, Super Power!

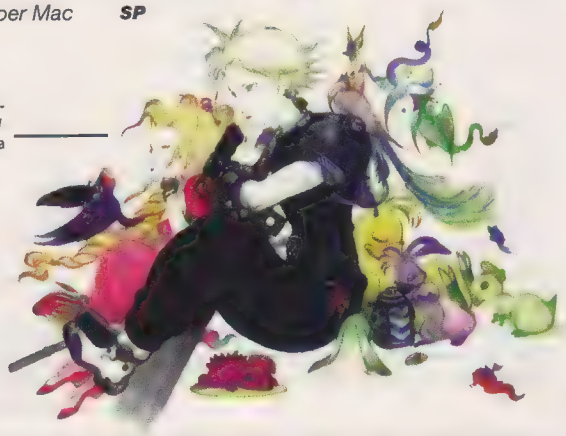
1. Mikä PlayStation peli on myynyt eniten kappalemääräisesti?
2. Pitääkö omistaa PlayStation voidakseen käyttää PlayStation 2:ta?
3. Mikä roolipeli on paras GameBoylla?
4. Onko Dreamcast 64-bittinen?
5. Tuleeko Project X:stä pikapuoliin jotain artikkelia?

Super Mac

Hei,

1. *Final Fantasy VII*. Sitä on myyty lähes 6 miljoonaa kappaletta.
2. Ei tarvitse.
3. Jos kaipaat puhdasverisiä roolipelejä, on *Final Fantasy Legend* -sarja paras. Jos taas haluat enemmän toimintaa, suosittelemme pelejä *Zelda – Link's Awakening* sekä *Mystic Quest*.
4. Ei, se on 128-bittinen.
5. Perusteellinen selvitys kaikista tulossa olevista konsoleista (Dreamcast, PlayStation 2, 64DD ja Project X) tulee lehteen talvella.
SP

Viimeisen vuoden kuluessa vain *Final Fantasy VII* on myynyt yli 5 miljoonaa kappaletta.



TOIMITUSEHDOT:
Toimituskulut 45 mk./ lähetys.
Tilattaessa yli 300 markan arvosta tuotteita samaan lähetykseen emme peri toimitusmaksua.
Pidätämme oikeuden hinnanmuutokseen.
Kaikki tavaramerkit ovat valmistajiensa tavaramerkkejä.

PUOLENKUUN PELIT KY
PL 26, 90571 OULU
PUH: 08 - 33 66 44
FAX: 08 - 5555 064

LIIKKEEMME OULUSSA
HALLITUSKATU 11
90100 OULU
PUH: 08 - 33 66 44
LIIKKEEMME LAHDESSA
RAUTATIENKATU 16
15110 LAHTI
PUH: 03 - 751 51 51

MEILTÄ MYÖS KÄYTETYT PELIT EDULLISESTI!

NINTENDO 64		PLAYSTATION		PLAYSTATION	
Laitepaketti	990,-	Laitepaketti	990,-	Klonoa	349,-
Banjo Kazooie	449,-	Alien Trilogy	199,-	Micro Machines V3	199,-
Chameleon Twist	399,-	Alundra	369,-	NHL Hockey 99	369,-
Diddy Kong Racing	449,-	Armored Core	349,-	Pandemonium	199,-
Impossible Mission	499,-	Circuit Brakers	369,-	Premier Manager 98	369,-
Mystical Ninja	499,-	Colin McRae Rally	369,-	Rayman	199,-
Golden Eye 007	399,-	Crash Bandicoot	199,-	Re-Loaded	199,-
GT Racing 64	399,-	Crime Killer	369,-	Resident Evil 2	399,-
Mario Kart	449,-	Dead Ball Zone	369,-	Road Rash 3D	369,-
NHL Breakaway 98	449,-	Dead or Alive	349,-	Rock 'n' Roll Racing 2	249,-
Quake	449,-	Destruction Derby 2	199,-	Tekken 2	199,-
Super Mario 64	349,-	Die Hard Trilogy	199,-	Tekken 3	399,-
Tetrissphere	399,-	Formula 1	199,-	Tomb Raider	199,-
Top Gear Rally	499,-	Formula 1: 98' Edition	399,-	V-Rally 98	399,-
Turok: Dinosaur Hunter	399,-	Gran Turismo	399,-	Vigilante 8	369,-
World Cup 98	449,-	Grand Theft Auto	349,-	War Games	369,-
Yoshi's Story	399,-	International Soccer Pro	199,-	World Cup 98	369,-
Zelda	499,-	Iznogoud	249,-	Worms	199,-

N64 / PSX	
TARVIKKEET	
Analoginen Joystick	- /495
Dominator - Joystick	- /299
Dual Shock Joypad	- /269
Hiiri	- /299
Joypad	249/169
Joypad:in jatkojohto	149/149
Linkkikaapeli	- /149
Muistikortti 1 MB	199/169
Muistikortti 16 MB	- /349
Muistikortti 5 MB	349/ -
Multitap	- /299
Necgon Joypad	- /299
Ratti + Polkimet	499/499
RF-antennikaapeli	199/199
Rumble Pack	199/ -
Rumble Pack + 1 MB	299/ -

PARHAAT PELISI SAAT MEILTÄ!
OTAMME VANHAT PELISI VAIHDOSSA!

Heippa Super Power!

Olisi kysyttävää *Final Fantasy VIII*:stä.
1. Siskoni oli hiljattain Japanissa ja hän sanoi nähneensä *FF VIII*:n jo siellä myynnissä. Ihmettelen onko se todellakin jo kaupoissa Japanissa?
2. Tuleeko Chocobos olemaan mukana pelissä?
3. Mitä hahmoja pelistä löytyy?
4. Onko Cid mukana?
5. Tullaanko siitä julkaisemaan erillinen soundrack-levy?
6. Eräs kaverini sanoi, että Square tulee tekemään *Final Fantasy IX*:n. Onko tämä totta?
7. Saako ostaja *Final Fantasy VIII* -demon ostaessaan *Brave Fencer Musashiden* -pelin Japanista?
8. Tuleeko *FF VIII* olemaan parempi kuin *Zelda – Ocarina of Time*?

Iloinen veikko

Moikka iloinen,

1. *Final Fantasy VIII* julkaistaan Japanissa vasta talvella, joten sisaresi lienee nähnyt numeron väärin.
2. Kyllä.
3. Kaikki hahmot eivät ole vielä tiedossa, mutta Squall Leonhart, Laguna Loire, Riona Heartilly, Seifer Almasy sekä Zell Dinch kuuluvat ainakin mukaan.
4. Suurella todennäköisyydellä.
5. Kyllä, mutta vain Japanissa.
6. Lienee varmaa, että sellainen tulee, mutta milloin ja millaisena, sitä tuskin tiedetään varmasti edes itse Squarella.
7. Kyllä.
8. Paha vastata, ennen kuin on saanut valmiit versiot molemmista peleistä.
SP

Hei Super Power,

1. Milloinkohan tulee *Pokémon* Game Boylle?
2. Tuleeko *Wild Armsista* PAL-versiota?
3. Aiotteko joskus tehdä *Alundra*-oppaan?

RPG-fani

Hei RPG-fani,

1. Sitä on siirretty eikä se tule ennen ensi vuotta.
2. Kyllä, kuulemma 16. lokakuuta.
3. Emme, mutta jos osaat ruotsia, hanki jostain PlayStation Guide -lehden kakkosnumero, joka ilmestyi 6. lokakuuta.
SP

Hei SuPo,

1. Mikä on paras autopeli pelihalleilla? *Sega Rally 2*?
2. Tuleeko Dreamcast-versio *Sega Rally 2*:sta yltämään halliversion lähellekään graafisesti?
3. Tuleeko *V-Rallylle* jatkoa myös PlayStationille?
4. Onko *Virtua Fighter 3* käännetty Saturnille ja jos on niin onko se parempi kuin *Tekken 3*?
5. Miten suurta prosenttia PlayStationin kapasiteetista *Gran Turismo* hyödyntää?

Scorched

Hei!

1. Miksi Nintendo 64:lle julkaistaan niin vähän pelejä?
2. Onko mahkuja, että *Zelda – Ocarina of Time* tulee saamaan arvostelussanne 100 pojoa 100:sta, vai ettekö aio ikinä antaa millekään pelille täyttä pottia?
3. Onko *F-Zero X* todellakin niin hyvä? Kuvissa se ei näytä mitenkään kovin upealta.

Shadow

Hei,

1.Sehän se. Ainakin tällä hetkellä.
2. Dreamcast pystyy käsittelemään ainakin yhtä hyvää grafiikkaa kuin Segan Model 3 -teknologia kolikkopeleissä, joten *Sega Rally 2*:n konsoliversiosta saattaa tulla täysin vertailukelpoinen originaalin kanssa.
3. Kyllä, muttei ennen ensi vuotta.
4. Ei, ja tuskin käännetäänkään. Luultavammin se tulee Dreamcastille.
5. *Gran Turismo* käyttää PlayStationin tehoja toistaiseksi laajimmin. Tarkat prosenttimäärät riippuvat siitä mitä ja miten mitataan. Luultavasti pyöritään 80 prosentin kieppeillä.
SP

Hei Shadow,

1. Sen takia, että Nintendo 64:lle valmistaa pelejä kohtalaisen harva firma verrattuna PlayStationiin.
2. On toki mahdollista, että annamme pelille 100:kin pistettä. Ja tosiaan, *Zelda* on tähän saakka yksi vahvimmista ehdokkaista sen saajaksi.
3. *F-Zero X* ei kenties ole hienoin peli mitä N64-peli, mutta se on hyvin tehty ja viihdyttävä. Ja nämä ominaisuudethan lopulta ratkaisevat.
SP

TOP PLAYSTATION 20
PARHAAT PELIT
PARHAAT HINNAT

FUN-MAIL
INSINÖÖRINK. 2
00810 HELSINKI

TILAUSPUHELIN:
ARK. 11-18, LA 10-16
09-700 173 53
FAX: 09-700 173 52

Toimitusehdot:
Tilaukset toimitetaan postiennakolla. Toimituskulut ovat 34,-/lähetys. Kaikissa tuotteissa on toimivuustakuu. Tuotteilla on 7 päivän palautusoikeus. Palautuksen edellytyksenä on, että tuote on uutta vastaavassa kunnossa (mahdollisista palautuksista kannattaa ensin sopia puhelimitse). Ilmoituksessa annetut ilmestymispäivämäärät ovat pelinvalmistajien ilmoittamia julkaisupäiviä tämän ilmoituksen mennessä painoon. Julkaisuaikatauluihin saattaa tulla muutoksia tai tuotteet voivat tilapäisesti loppua.

PLAYSTATION-PELIT:	POSTIMYYNTIHINTA:
TEKKEN 3	315,-
RED ALERT RETALIATION	315,-
GRAN TURISMO	315,-
BREATH OF FIRE 3	335,-
ISS PRO '98	335,-
COLIN MCRAE RALLY	315,-
RESIDENT EVIL 2	335,-
COMMAND&CONQUER PLAT.	165,-
RESIDENT EVIL PLAT.	165,-
BATMAN & ROBIN	315,-
MESSIAH	315,-
SPEC OPS	315,-
BOMBERMAN	265,-
POINT BLANK + ASE	465,-
FLUID	265,-
BUGGY	295,-
HEART OF DARKNESS	335,-
KULA WORLD	265,-
GRAND THEFT AUTO	265,-
TOMBI	265,-

MEILTÄ MYÖS KAIKKI MUUT PELIT, KYSY!

SEURAAVASSA NUMEROSSA

Sonic Adventure

Sonicin Dreamcast-debyytti tuo tasoloikkaan uuden vaihteen. Kohupelin koko kuva ensi numerossa.

Zelda – Ocarina of Time
Testissä maailman odotetuin peli.

Abe's Exoddus
Vierailemme Abe-olion syntysijoilla.

Metal Gear Solid
Valokeilassa Konamin vakoilutarina.

Arvostelussa lisäksi mm. *Mortal Kombat 4, 1080° Snowboarding, Ninja, Shining Force III* ja *Wild 9.*

ILMESTYY MARRASKUUSSA

Kaikki YKSISSÄ vain 149,-

JÄÄKIEKKOKIRJA ON LAJIN TÄYDELLISIN TIETOKIRJA KOKO MAAILMASSA! JÄÄKIEKKOKIRJASTA LÖYDÄT KATTAVAT FAKTAT MUUN MUASSA SM-LIIGASTA JA MUISTA KOTIMAAN SARJOISTA, NHL:STÄ, OLYMPIA- JA MM-KISOISTA SEKÄ EUROOPAN LIIGASTA.

Jääkiekkokirja on myynnissä kaikkialla maassa suurimmissa lehtipisteissä ja kirjakaupoissa. Jääkiekkokirja on Suomen Jääkiekkoliiton ja Jääkiekon SM-liigan virallinen vuosikirja.

nkitilauskuponkitilauskuponkitilauskuponkitilauskuponkitilauskuponkitilausku

KYLLÄ KIITOS! ----------→ ☐

TILAAN UNIVERSUMIN TÄYDELLISIMMÄN JÄÄKIEKKOKIRJAN 1998–99 HINTAAN 149,- SISÄLTÄEN POSTIKULUT KOTIMAASSA.

TILAUKSET MYÖS FAKSILLA (03) 2738 287

JÄÄKIEKKO-KIRJA MAKSAA POSTI-MAKSUN

Nimi _____ **puh.** _____

Lähiosoite _____

Postinumero _____ **Postitoimipaikka** _____

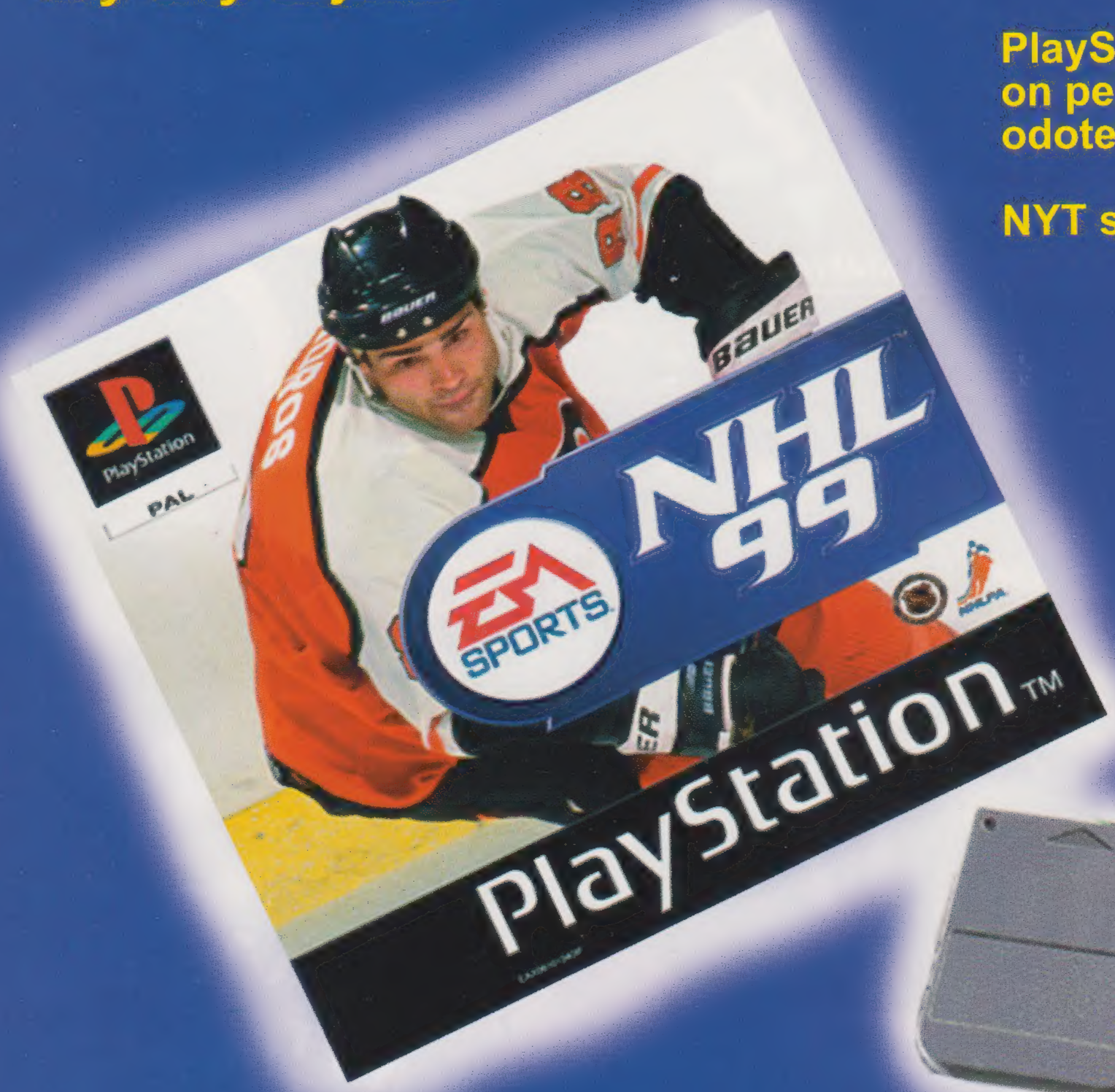
Allekirjoitus _____

(Alle 18-vuotiaalta huoltajan allekirjoitus) **Tarjous on voimassa 30.10.98 saakka.**

Egmont Kustannus Oy
Vastauslähetys
Sopimus 33100-10
33103 TAMPERE

GAME HOUSE

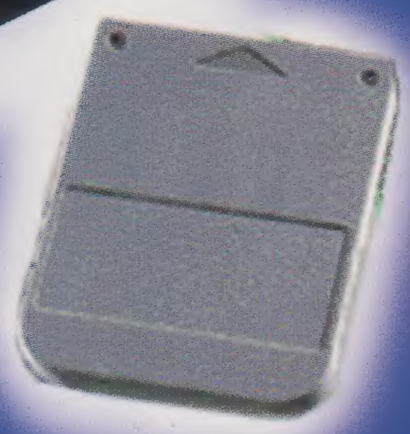
Joy Boy tarjoaa!



PlayStationin NHL 99 on peli mitä on Suomessa odotettu!

NYT se on täällä!

Tallenna pelisi suoraan NHL:n mukana tulevalle muistikortille.



NHL 99 15 paikkainen muistikortti yhteensä !

Vain Game Housesta !

399,-

GAME HOUSE

Tampere	Turku	Vantaa	Kuopio	Pori	Somero
33100	20100	01300	70110	28100	31400
Rautatienkatu 18	Eerikinkatu 17	Unikkotie 9	Suokatu 30	Valtakatu 5	Joensuuntie 26
p.03-223 1333	p.02-251 5690	p.09-873 3691	p.017-580 0560	p.02-641 5300	p.02-748 8247
F.03-254 0830	F.02-251 5808	F.09-873 3692	F.017-580 0561		

Kohta pelaa kaikki !